OTTOBRE 2005

08

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

EDOARDO NAVAS / FRANCISCO LOPEZ
PIPSLAB / ANNA THOMSON
MONITORPOP / ARS ELECTRONICA

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Lucrezia Cippitelli
Newmediafix. Edoardo Navas E La Net-information 3

Marco Mancuso
Pipslab, Audience Is The Artist 13

Bertram Niessen
Vidauxs, Netlabel Per Vedere E Ascoltare 21

Domenico Sciajno
Piombino Experimenta 24

Alex Dandi
House Generation, Il Ritorno Di Jack 28

Teresa De Feo
Le Sintesi Sonore Di Mass 31

Simone Bertuzzi
Francisco Lopez: Blind Listening 34

Beatrice Ferrario
Computer Sicuro, Ma Per Chi? 39

Gigi Ghezzi
Cambiamenti Climatici Simulati 42

Marco Mancuso
Mobile Art Vs Art Of Control 45

Domenico Quaranta
The Web's First File Extinguisher 49

Maria Rita Silvestri
Bitoforms: Il Re E L'attivista 52

Tiziana Gemin
Ars Electronica 2005: Chronicles 55

Annamaria Monteverdi
La Fattoria Degli Anormali 60

Massimo Schiavoni
Corpicrudi E Videocamere Viventi 65

Fabio Franchino
Casey Reas: Software Structures 69

Valentina Tanni
Naturalmente Dati 72

Alessandra Migani
Shroom, Visions From Earth 75

Tatiana Bazzichelli
Professione Cinema...al Femminile 80

Simona Brusa
Magiche Variazioni Di Tecnologie Indossabili 86

Newmediafix. Edoardo Navas E La Net-information

Lucrezia Cippitelli

Eduardo Navas è un artista interdisciplinare (come lui stesso si definisce): net artista, musicista, specialista delle dinamiche dei Nuovi Media. E' anche critico e professore di Teoria e Pratica dell'Arte nella Scuola Otis di Arte e Disegno di Los Angeles.

Conosciuto come l'ideatore del progetto NAR-Net Art Review, che ora ha terminato la sua attività editoriale, ha lanciato nel mese di settembre NewmediaFIX, un nuovo progetto di comunicazione critica sui progetti che coinvolgono pratiche e produzioni artistiche per , in e attraverso la Rete.

Lucrezia Cippitelli: È un periodo perfetto per incontrarti, perché proprio a settembre ha visto la luce il tuo nuovo progetto editoriale, newmediaFix. Credi che sia possibile definirlo come una *evoluzione* di Net Art Review, la rivista *on line* che dal 2003 ha dispensato un complesso panorama critico sulla Net Art e sui Nuovi Media in generale e che proprio in questi giorni ha concluso la sua attività editoriale?

Eduardo Navas: Ho preso la decisione di far evolvere (per usare il tuo termine) Net Art Review in newmediaFix in maniera molto naturale. Passo molto tempo in rete per studiare le sue dinamiche, sulle quali cerco di essere molto attento. Il cambio del sito in gran parte è dovuto alla popolarizzazione dei blogs, avvenuta negli ultimi due anni, e alla loro dipendenza dagli RSS e in altri *feeds* di informazione. Oggi chi conosce gli RSS è abituato a non frequentare un sito per ottenere delle informazioni, perché è abituato e vederle automaticamente aggiornate sul suo browser. Quando abbiamo lanciato NAR gli RSS iniziavano ad essere una tecnologia conosciuta. La rivista non era basata tecnologicamente su questa possibilità; solo un terzo dei suoi

contenuti potevano essere sindacati attraverso atom-xml: i testi più lunghi erano esclusi da questa tecnologia la gente non si rendeva conto degli aggiornamenti. Aggiornavamo il blog giornaliero con le segnalazioni dei nuovi articoli, ma questo stratagemma era inefficiente e si è reso necessario trovare una soluzione. Dovevamo accorpare un RSS che tenesse legate a noi diverse comunità di lettori e fruitori.

Quest'estate dovevamo dedicarci a ridisegnare NAR e la riflessione sulle nuove necessità dettate dalla forma circolare della diffusione dell'informazione nella Rete e su come si sarebbe sviluppata la collaborazione tra noi redattori ha reso ragionevolmente indispensabile un' verso newmediaFix. Nello stesso periodo anche i collaboratori si sono trovati a riflettere sulla necessità di continuare a lavorare, e quelli che hanno deciso di proseguire il progetto ora sono parte di newmediaFix. Nome nuovo e nuova maniera di pubblicare spero che permetteranno al sito di calibrarsi su una nuova tipologia di fruitori e di tecnologia.

evoluzione

Lucrezia Cippitelli: È interessante notare che hai quasi operato un cambio di significato: dalla Net Art a ciò che chiami *new media culture* . Si tratta da parte tua di un cambiamento di interesse o credi che i due termini hanno modificato la loro accezione e che dire *new media culture* sia la maniera più corretta per definire i processi artistici generati attraverso l'uso dei nuovi media di comunicazione?

Eduardo Navas: Credo che riferendosi a ciò che è corretto, tutti coloro che si considerano parte di una avanguardia culturale hanno dei problemi con qualsiasi termine. Quando ho fondato Net Art Review c'erano persone che non ne apprezzavano il nome, perché lo ritenevano *morto* . Altri invece pensavano che fosse legato all'esperienza specifica della Net Art, che come tutti sanno era legata alle figure di Alexei Shulgin, Jodi e Vuk Cosic e ad altri compagni dell'Europa orientale. A me non interessavano le critiche, e decisi di tenere il nome che oltre a suonare bene costringeva i lettori a visitare il sito per capire di cosa si trattasse. Inoltre l'idea di Net Art si stava popolarizzando, e la gente avrebbe iniziato a cercare la definizione del termine con i motori di ricerca.

Non intendo necessariamente i termini "new media culture" e "net art" in forma di significazione progressiva, anche se la tua osservazione è corretta in un certo modo perché la Net Art ha fatto conoscere una parte delle realtà dei Nuovi Media, essendo un termine più definito e circostanziato del termine *New Media*. Credo sia oramai generalmente accettato che la Net Art sia un ramo dei *New Media*.

Va anche aggiunto che molti critici hanno delle riserve su quest'ultimo concetto, in particolare per la parola "new". Mi hanno fatto notare che il termine non è più di moda e che potrebbe essere problematico in futuro. Non mi interessa la moda ma concordo con la problematicità perché proprio l'idea di nuovo ("new") è molto vaga (come si localizza il nuovo?) e si avvicina a un'altro concetto problematico, quello di "modernità": credo sia proprio qui il problema, in quest'allegoria della modernità, non direttamente nel termine "new".

Analizzando la definizione del termine New Media, per esempio nelle introduzioni del libro New media Reader (*The New Media Reader* , *Overview of Migration Strategies* di Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort, MIT Press 2003, n.d.r.) notiamo che il "new" risuona perché è qualcosa che viene sempre ridefinito perché sia capito. Come questo termine sia inteso nelle differenti culture influenzerà ovviamente anche l'evoluzione di newmediaFix. Chissà che non sia una definizione da rivalutare ancora nel futuro, fino al punto che si dimostri tanto problematico, così come noi ora vediamo come problematica la definizione di "postmodernismo". Credo comunque che così come si è *evoluta* Net Art Review in newmediaFix, in futuro possiamo ipotizzare un'ulteriore evoluzione, se necessaria, in un progetto che si dimostri un cambiamento costruttivo che senza dimenticare il passato usa newmediaFix come trampolino per esplorare nuove possibilità.

Non credo nella pianificazione di progetti a lunga scadenza: come la vita i progetti devono vivere il proprio tempo. Nulla è per sempre. Mi interessa sperimentare con le possibilità del momento e cambiare in sintonia con le necessità della cultura. Il termine "new media culture" è focalizzato su quelle attività connesse con il concetto di "new media" e la sua costante ridefinizione in relazione a tutto ciò che è sviluppato con differenti applicazioni connessi al computer come estensione di attività preesistenti a queste e attività che esistono grazie a queste. "New media" è sempre stato definito in relazione alla sua dipendenza dalla tecnologia dei computers. Credo che quest'aspetto sarà il nodo su cui ragionare per vedere se il termine sopravvivrà o verrà lasciato indietro, proprio come è successo per il termine "postmodernismo".

Lucrezia Cippitelli:Ho visto che alcuni dei collaboratori di Net Art Review partecipano come giunta editoriale di newmediaFix. Come funziona il lavoro del nuovo comitato di redazione?..

Eduardo Navas: La redazione non è un comitato di redazione di tipo accademico, ma funziona come la redazione di un *peer-reviewed journal*: i membri contribuiscono in modi diversi e nello stesso momento.

Sono consiglieri, dicono ai redattori (Molly Hankwitz ed io) cosa fare per migliorare il sito in futuro e se vogliono possono pubblicare un loro testo. Quando bisogna editare un testo che è stato proposto a newmediaFix (che non è stato pubblicato altrove), questo viene inviato a un membro del comitato perché lo revisioni: a chi, dipende dalla lingua e dal contenuto dell'articolo. I membri del comitato hanno differenti livelli di partecipazione a seconda della loro disponibilità.

E' importante notare che la redazione raccoglie un gruppo di persone con interessi molto differenti: storici, sociologi, realizzatori di ipertesti e racconti e artisti. La diversità dei materiali che si trovano in rete include diverse discipline e la diversità della giunta editoriale mette in discussione anche il metodo selettivo imposto dal sistema accademico delle università sul flusso libero di idee che ha reso possibile la grande disponibilità di materiale gratuito nella rete. Mi spiego: ciascuno dei membri può considerare un testo per pubblicarlo, ma questo testo non sarà sottoposto a un processo critico della redazione. Il testo è curato da un membro della giunta che poi lo passa ai redattori, a copy editors ed all'autore stesso perché sia editato. NewmediaFIX ammette testi a differenti livelli anche per funzionare come un filtro di informazione sensitivo agli interessi di differenti gruppi: accademici, artisti o anche hackers. Ogni materiale è potenzialmente accettato quando dimostri una propria posizione critica. Chi presenta testi accademici sa che può farlo contando su una giunta che posso valutarli con competenza, così come gli artisti hanno la stessa certezza. Così come si possono inviare materiali meno densi come recensioni o segnalazioni o annunci per la propria comunità.

Questa implementazione su vari livelli di contributi serve per garantire una diversità di proposte e implica che i testi pubblicati entreranno in uno spazio liminare, un *intra spazio* in cui convivano differenti proposte – che provengano da spazi accademici elitari artisti che mantengono una posizione radicalmente anti-istituzionale.

Lucrezia Cippitelli: I presupposti di Net Art Review e newmediaFix

appaiono comunque differenti, soprattutto per la volontà di newmediaFix di essere una *online resource* non esclusivamente una rivista. Qual'è esattamente la sua specializzazione?

Eduardo Navas: E' aperta, credo in parte per poter crescere in sintonia con i cambiamenti della Rete. Ora il sito non si presenta assolutamente come una rivista, perché principalmente lavoriamo per mettere in circolo informazione già esistente. Siamo un filtro, o un piccolo e modesto portale che non pretende l'accesso a tutta l'informazione ma solo a quella in sintonia con gli interessi e la formazione della giunta di redazione e alle differenti comunità in Rete. Credo che tutto cambierà a seconda delle dinamiche della Rete e del suo futuro sviluppo tecnologico. Se nel futuro ci sarò la necessità di produrre contenuti più che riproporli, lo faremo. Il nostro interesse è più focalizzato sull'idea di fornire un servizio alla comunità della Rete, in cui persone differenti possano inviare testi originali e non o segnalazioni e nello stesso tempo conoscere proposte e sviluppi di diverse parti del mondo. Per far ciò dobbiamo mantenere una piattaforma costantemente aperta al cambiamento: questo sosterrà uno sviluppo costruttivo del progetto.

Lucrezia Cippitelli: Mi pare interessante il contesto tecnologico su cui è sviluppato newmediaFix. In particolare considerando come sono cambiate le dinamiche di pubblicazione dal 2003 (quando NAR ha aperto i battenti) e come queste influiscano sui contenuti.

Eduardo Navas: Questo è un punto interessante perché considera come il blogs abbiano influenzato la nozione di pubblicazione in relazione alla collaborazione. Quando NAR è stato lanciato in Rete non esisteva una critica sulla produzione artistica in Rete. O meglio, esistevano alcuni spazi, come Random o Neural.it in Italia, o Intelligent Agent negli Stati Uniti che pubblicano recensioni di lavori progettati per la Rete. E poi c'è Thingist che era però più finalizzato a includere progetti di new media nel mondo dell'arte delle gallerie. Più specializzati esistevano poi ctheory e nettime, il primo un quaderno critico *on line* ed il secondo una mailing list: entrambi erano e sono molto interessanti nei contenuti, senza però essere specializzati in progetti specifici, ma in generale sulla nozione di cultura e sulla sua funzione; in un certo modo finiscono per discutere in maniera astratta. Ed infine naturalmente c'era Rhizome, che forniva recensioni che non avevano, né hanno mai avuto, una posizione critica, ma piuttosto erano notizie utili per promuovere un progetto. Insomma i progetti esistenti erano

finalizzati a commentare a un livello molto ampio narrative generali e molte volte non dedicavano un'attenzione sufficiente a lavori specifici.

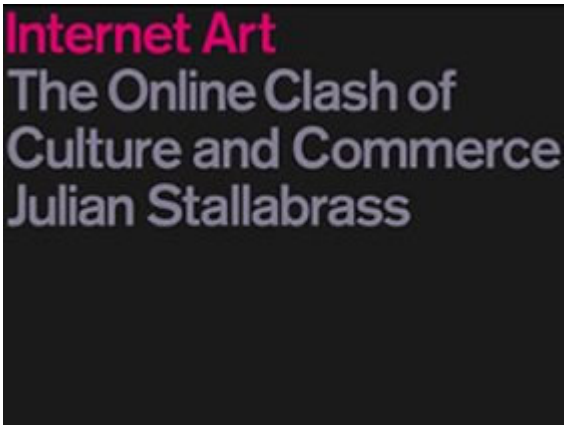
All'epoca, vedendo che non era molto comune un interesse specifico sulle produzioni relative ai Nuovi Media, NAR proponeva un servizio molto specialistico che credo abbia beneficiato molte persone per più di due anni e mezzo. Insieme a NAR, hanno contemporaneamente iniziato a lavorare altri progetti come Furtherfield.

In relazione alla distribuzione di informazione in Internet, bisogna dire che le dinamiche sono cambiate, in particolare nella modalità di pubblicazione di opinioni, e con un migliore accesso al pubblico. La trasformazione è legata a tre dinamiche o tre flussi di informazione – che caratterizzano i processi di comunicazione in Rete: il *fast blogging*, dei siti che usano *RSS feeds* o che semplicemente riciclano informazione o commenti ma spesso in maniera molto inorganica; i siti che propongono una modalità di selezione e di filtro di differenti mailing list; infine siti che riguardano la diffusione di ricerche accademiche che hanno i Nuovi Media come oggetto di studio (pubblicazioni distribuite una o due volte l'anno, le più ambizione ogni tre mesi o ogni mese).

Sicuramente esistono altre forme di flussi comunicativi più tradizionali che sono stati estesi alla Rete con grande efficienza, la stampa, ma in generale adottano o *reaziona* a una delle tre strategie che ho indicato. Alcuni periodici hanno addirittura i propri *bloggers* , che sono in realtà giornalisti professionisti pagati per commentare quotidianamente, come simulacri di imitazione del *blogger* che lo fa perché vuole farlo. L'esempio più ovvio è il quotidiano francese Le Monde. Per una storia del *blogging* e la sua relazione con i giornali puoi visitare il sito Blogosphere: the emerging Media Ecosystem; How Weblogs and Journalists work together to Report, Filter and Break the News di John Hiler. Dopo tutti questi cambiamenti molto radicali, perlopiù avventuri dopo il 2003, NAR con le sue *deadlines* di una settimana, un mese o un giorno, non faceva giustizia al flusso dell'informazione. La struttura del

nuovo sito dovrebbe (già che tutto ciò che riguarda Internet è molto sperimentale) essere più efficiente in questo senso e rendere giustizia alle tre dinamiche di cui parlavo senza comprometterle con date predefinite.

Nello stesso tempo il termine New Media possiede una sua specificità "culturale", che è nello stesso tempo abbastanza aperta da permettere di includere materiali prodotti da differenti comunità. Inoltre il nuovo sito non si preoccupa di scadenze e accetta testi così come sono proposti, in accordo con i tre livelli del flusso dell'informazione: la sezione in cui sono inseriti può pubblicare cinque articoli alla volta o nessuno per uno o due mesi. Così newmediaFix è più versatile e può incrementare o diminuire la sua attività in sintonia con il volume di informazione circolante in Internet. Nello stesso tempo non vogliamo essere un mezzo di informazione di massa: ciò che pubblichiamo è molto selezionato e scelto in base a ciò che sta circolando in blogs e mailing list, cercando di presentare materiali che, pur importanti, non abbiamo una visibilità che riteniamo adeguata. La scommessa principale è pubblicare cose in cui crediamo e che possano essere importanti per chi ci segue.



Lucrezia Cippitelli: Oltre che *editor* di Net Art Review sei professore di critica all'Università e net-artista. In relazione anche alle tue proposte artistiche, puoi darmi una definizione di Net Art. Mi interessa nello specifico perché ritengo che la Net Art sia qualcosa che coinvolga non specificamente solo quei progetti artistici pensati e diffusi *per e su Internet* , ma anche una possibilità di costruire connessioni (anche fisiche) ed anche progetti che sono il risultato di queste stesse connessioni nate e sviluppatesi *attraverso* Internet

Eduardo Navas: In verità mi hai letto nel pensiero. La definizione delle connessioni rese possibili dalla Rete in spazi locali e in relazione a spazi internazionali, per essere più specifico, e esattamente come ho sempre inteso il termine di Net Art. Mi hanno anche chiesto se questo termine non facesse in modo che il sito Net Art Review crescesse fuori dell'idea del *network* . Già in passato ho spiegato che ritengo che la idea del *network* non debba essere limitata alla Rete. La parola "net" può essere un'estensione metaforica dell'idea dei *network* che si sviluppano in maniera rizomatica con differenti tecnologie in differenti culture: NAR ha sempre cercato di esplorare queste dinamiche.

Se consulti gli archivi che sono ancora *on line* vedrai che includono attività locali in luoghi specifici di diverse parti del mondo che sfruttano tecnologie di *network* insieme ad altre tecnologie come strumento in più, necessario per garantire una migliore comunicazione tra i partecipanti e la loro comunità, insieme a progetti realizzati esclusivamente per la Rete. Intendo il termine Net Art come molto elusivo. Non può essere definito; da sempre chi lo ha definito non è mai riuscito a limitarlo all'interno di un concetto specifico. Per comprendere quest'idea si può citare il libro di Julian Stallabrass, (Internet Art-The Online Clash of Culture and Commerce, Tate Publishing, 2003, n.d.r.) dove dimostra che gli stessi pionieri dei Nuovi Media non avevano la più pallida idea di cosa questo termine potesse implicare. In verità non mi interessa definire i termini in maniera generale no credo nelle Grandi Narrazioni – ma mi piacciono quelle più specifiche. Mi interessa di più appropriare dei termini a certi contesti culturali per diffondere l'informazione a differenti

comunità in maniera costruttiva. E' ciò che ho fatto con Net Art Review e che spero di fare con newmediaFIX; si vedrà dove arriveremo.

La vita si definisce sempre per il suo proprio processo, il resto è metanarrativa. L'ironia sta nel fatto che l'unico strumento che abbiamo per comprendere il mondo è proprio la metanarrativa. La conoscenza ha sempre convissuto con il suo paradosso: la riflessione. La critica, per essere più specifico, esiste solo nel mito, come direbbe Barthes. In tutti i modi dobbiamo portare avanti la lotta per un futuro migliore.

---

http://netartreview.net/

http://newmediafix.net/

www.intelligentagent.com/

www.neural.it

www.random-magazine.net/

http://bbs.thing.net/login.thing

www.nettime.org/

www.ctheory.net/home.aspx

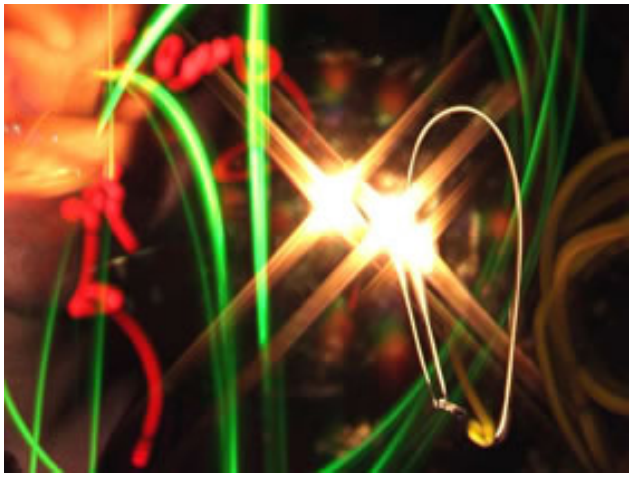
www.furtherfield.org

www.navasse.net/

www.microcontentnews.com/articles/blogosphere.htm

Pipslab, Audience Is The Artist

Marco Mancuso



I Pipslab incarnano tutto ciò che non ti aspetteresti mai dall'arte elettronica performativa contemporanea. Irriverenti, folli, imprevedibili e antiestetici ma allo stesso tempo fortemente comunicativi, artisticamente consapevoli e tecnologicamente avanzati, nella loro concezione di artisti al servizio di una quanto più completa esperienza diretta del pubblico presente ai loro show.

Sì perché questo collettivo di ben 7 ragazzi di base ad Amsterdam, è uno dei pochi gruppi artistici elettronici che sono oggi efficacemente in grado di unire alcuni concetti base fino a oggi rimasti spessso isolati gli uni dagli altri: multimedialità artistica, utilizzo di diverse forme e fonti espressive, componente performativa e teatrale e interattività. Interattività per l'appunto, uno dei temi cardine su cui si discute oggi nell'ambito delle arti elettroniche, riconosciuta da molti come la nuova frontiera che sarà forse in grado di portare la cultura e l'arte digitale a un livello di maggior contatto con un pubblico, a sua volta molto più consapevole e maturo di solo 5 anni fa. Dell'interattività i Pipslab ne hanno fatto un elemento cardine del loro dogma (che, mi dicono, sarà presto pubblicato sul loro sito), l'unica forma che questi ragazzi, provenienti da esperienze diverse, dal teatro alla musica, dalla pittura/grafica al cinema, hanno per comunicare con il pubblico presente ai loro spettacoli, un'esigenza questa che sembra far parte profondamente del Dna e del carattere di ciascuno di loro.

Chi ha avuto la fortuna di assistere al loro show Washing Powder al festival Audiovisiva di Milano ha compreso come l'elettronica possa essere molto diversa da come siamo ormai abituati a fruirne; se infatti Washing Powder è uno spettacolo in cui l'elemento interattivo è limitato agli artisti sul palco mediante la stessa tecnologia basata su sensori a percussione e

luminosi, tecniche di motion traking, live recordings e ri-campionamento in tempo reale, i Pipslab si esibiscono in mezzo al proprio pubblico, coinvolgendolo direttamente, registrandolo immagini live e costruendo i visual dei loro spettacoli con il materiale ottenuto. Questo accade in lavori di stampo teatrale e performativo come Wortal Combat, in forme avanguardiste di vjing interattivo come il progetto Lumasol o anche in installazioni video-luci come quel Luma2Solator che sarà forse presente al festival Peam 2005 di Pescara.

Affascinato dal loro approccio assolutamente innovativo alla electronic art ho avuto il piacere di conoscerli e di fare due chiacchiere con tutti loro contemporaneamente. Un'intervista folle, incontrollabile, spontanea, discutendo di interattività ed emozioni, di tecnologia e creatività, tra un sorso di birra e una risata, per provare solo a capire quale sarà il futuro delle arti elettroniche performative e per provare a penetrare all'interno del loro mondoi. Perchè in fondo , come loro stessi dicono: "Fuck the Pipslab, audience is the artist!".

MK: Per iniziare, visto che in Italia non siete molto conosciuti, vorrei sapere quando vi siete incontrati e quando avete deciso di iniziare il progetto Pipslab, quali sono i punti di partenza del vostro lavoro e quali i vostri obbiettivi.

Pipslab: Beh, ci siamo incontrati nel 1999, inizialmente eravamo in tre, un musicista, un pittore e un attore di teatro. Abbiamo deciso di fondare un collettivo di sperimentazione artistica, al quale hanno presto aderito altri membri provenienti da esperienze in altre discipline artistiche, fino a formare il gruppo attuale chiamato Pipslab formato da sette membri. Il nostro obbiettivo primario è di esprimerci attraverso le tecnologie elettroniche in differenti campi, con modalità crossover che espandono le nostre singole conoscenze nelle rispettive aree di interesse; dal teatro alla musica, dai video all'interaction design, inteso letteralmente come progettazione dell'interazione, un ponte, un legame effettivo e concreto tra differenti media, nonchè tra noi e il pubblico. Ci piace lavorare con le persone presenti ai nostri spettacoli, con l'audience in modo diretto, per creare un legame con loro differente di volta in volta

MK: Siete un collettivo formato da tanti elementi, ognuno con un approccio artistico e creativo differente. Come riuscite a dividere il lavoro e assegnarvi compiti precisi. Oppure queste divisioni sono meno nette di quanto appare vedendovi sul palco?

Pipslab: Effettivamente ognuno di noi ha competenze specifiche e un ruolo preciso nel complesso. C'è un attore, un musicista di elettronica, un batterista, un visual artist, un regista e così via. Nello stesso tempo Pipslab è un laboratorio in cui ognuno di noi si confronta con gli altri, si connette con gli altri, allo scopo di espandere le ristrette conoscenze delle discipline a lui più familiari. Ci influenziamo, apportiamo differenti esperienze e approcci artistici, allo scopo di osservare quali nuovi strutture siamo in grado di creare da un livello di partenza ogni volta diverso. Ogni progetto, in questa ottica, è chiaramente un processo molto lungo, richiede lunghe riunioni e confronti continui. Ci sono moltissime idee, in costante mutamento, con l'obbiettivo primario di progettare

come musica, video, teatro e interattività possano essere convogliati nella stessa direzione.

MK: La vostra produzione artistica annovera alcuni spettacoli assolutamente innovativi. Dal Wortal Combat al Washing Powder, dall'installazione Luma2Solator al vjset Lumasol. Volete descrivermi questi progetti?

Pipslab: Il Wortal Comabat è essenzialmente uno spettacolo di teatro, secondo il nostro punto di vista ovviamente. Può essere considerato in realtà come un game-show interattivo multimediale, in cui il pubblico è direttamene coinvolto nel giocare e diventare parte attiva dello spettacolo. Noi come Pipslab abbia un dogma, secondo il quale tutto lo spettacolo deve assolutamente essere riprodotto dal vivo e richiedere l'interattività sia tra di noi che tra noi e l'audience presente. E' chiaramente tutto piuttosto difficile da controllare anche se lavorare con le persone è molto più facile di quanto si pensi: è facile infatti prevedere il comportamento del pubblico quando sai come "trattarlo", usando i toni giusti, l'enfasi migliore, toccando la gente se necessario, metterla a proprio agio. Noi crediamo fortemente nel concetto di "usare" il pubblico, non di "abusare" del pubblico. Lo stesso vale anche per lo spettacolo Washnig Powder, anche se in questo caso non c'è interattività con il pubblico ma soprattutto interattività tra di noi sul palco.

Le tecniche utilizzate in entrambi gli spettacoli sono le stesse: suoniamo e recitiamo, utilizziamo costantemente dei sensori, siano essi sonori o luminosi, tutto viene registrato in presa diretta da uno di noi sul palco (o tra palco e pubblico), mediante tecnologie di motion tracking, e inviato al computer dove tutto il materiale viene ri-campionato, ri-masticato, ri-combinato per ottenere un nuovo prodotto audiovisivo.

MK: E cosa mi dite di Luma2Solator e del Lumasol? Potrebbero essere considerati finalmente come la nuova agognata frontiera del vjing ormai giunto ad un agonizzante stato di ripetitività?

Pipslab: Luma2Solator è effettivamente più un'installazione come sai bene quando ci hai chiamato per il Peam 2005. E' un'installazione basata sul concetto di *visual graffiti*, che in parte utilizziamo anche all'interno del Washing Powder show. Ma in Luma2Solator l'audience è realmente parte dell'installazione. Mediante quindi delle tecniche sensoriali luminose, catturiamo in tempo reale i graffiti creati dalla gente e li riutilizziamo all'interno dell'installazione stessa; dopo poco tempo siamo infatti ricchi di immagini da utilizzare e alla fine di una serata di queste immagini ne abbiamo raccolte migliaia, che possiamo poi utilizzare ancora in un altro momento. Il Lumasol è invece realmente una forma di vjing interattivo in cui utilizziamo una tecnica chiamata "Luma light" sulla base delle teorie di Picasso della lumasol appunto, come processo di puro divertimento con la luce. Mediante quindi delle semplici telecamere digitali, andando avanti e indietro tra pubblico e stage, utilizzando dei nostri specifici software, riusciamo a campionare in tempo reale le immagini e i graffiti luminosi catturati tra i pubblico e utilizzarli per il vjing della nostra serata. Tutto questo è assolutamente nuovo e il pubblico rimane sempre estasiato, perché finalmente coinvolto in prima persona in ciò che accade.

A nostro avviso la differenza principale tra noi e la maggior parte degli altri artisti sta comunque nel nostro approccio all'arte elettronica. Noi amiamo esporci in prima persona, amiamo rischiare, vestirci in modo folle, usare molta ironia nei nostri show, dialogare costantemente con il pubblico. Non siamo più disposti ad accettare quegli artisti che si muovono come pupazzi dietro a dei laptop, non c'è fisicità nella loro arte. Nel nostro dogma, i mezzi che usiamo e le tecniche su ci appoggiamo devono rimanere oscure e nascoste, ma nello stesso tempo devono servire per rendere chiaro quello che facciamo e cosa vogliamo comunicare

MK: Quali sono quindi le linee guida che accomunano tutti i lavori: il live recording visual, l'interattività, l'utilizzo sfrontato di elementi commediali o cos'altro ancora?

Pipslab: Beh, come dici tu, tutti questi elementi sono sicuramente presenti e per noi importanti. Aggiungeremmo che ci piace il concetto di assumersi costantemente dei rischi, di mettersi in gioco e di dare il massimo come

artista, senza compromessi. Cerchiamo di non essere mai noiosi e banali e vogliamo dare sempre un'idea al pubblico quanto più chiara e trasparente di ciò che stiamo facendo.

MK: Osservando quindi tutta la vostra produzione mi sembra che il concetto di interattività, tra di voi o con il pubblico, mediante l'uso di sensori, sia per voi fondamentale. Pensate che l'interattività sia la vera strada che nel futuro consentirà una maggior coinvolgimento delle persone nei confronti delle arti elettroniche performative?

Pipslab: Sì, siamo certi che l'interattività sia il futuro, un concetto che diventerà sempre più importante nel prossimi tempi. Se vuoi rendere il pubblico parte dello spettacolo devi lavorare sull'interattività; se tutti capiscono e sono parte attiva in ciò che stai facendo, ne saranno automaticamente coinvolti, anche emotivamente. Noi non vogliamo indottrinare il pubblico, vogliamo essere compresi, questo sì, nel rapporto multimediale tra musica, video e teatro che caratterizza i nostri show. E vogliamo soprattutto guidare la gente fuori dal gregge (la parola usata, intraducibile, è "desheeping"), farle comprendere che esiste anche un altro modo di fruire l'arte elettronica.

MK: Un numero crescente di persone pensano ormai che molti progetti anche famosi di arte elettronica non abbiano più molto da dire, e che anzi spesso siano banalmente noiosi, senza reali emozioni, dei puri esercizi stilistici. Come avete detto voi non è più così accettata l'idea di vedere un'artista dietro un laptop che schiaccia bottoni o muove il mouse in modo tale da riprodurre suoni e video…

Pipslab: Sicuramente la fisicità è importante, anche se un prodotto alla fine deve comunque essere

innanzitutto un buon prodotto. L'interattività aiuta anche ad aumentare questo senso di fisicità, sicuramente. Hai ragione comunque, l'essere dei laptop artisti oggi è sempre meno accettato da un pubblico che è sempre più attento, informato su ciò che accade nel mondo dell'arte elettronica e quindi esigente. Il laptop ha dimostrato una strana tendenza a isolare l'artista dal pubblico, a farlo chiudere su se stesso. Forse il futuro potrebbe essere l'utilizzo di un laptop trasparente o l'utilizzo di specchi, per far vedere cosa accade al di là del monitor (ridono). Al di là degli scherzi, penso che il nostro modo di approcciare una performance di elettronica, con l'uso di sensori e l'interattività da associare a una forte componente multimediale, è in grado di dare un'alternativa a chi inizia a soffrire questo malcontento.

MK: Anche il concetto di liveness, di esposizione artistica dal vivo, sta subendo un processo di questo tipo agli occhi di un pubblico sempre più consapevole.

Pipslab: Sì, anche in questo caso siamo d'accordo. E' molto più eccitante rischiare e dialogare con l'audience. Comunque la nostra idea è che la resa dei nostri spettacoli nasca in prima istanza dal fatto che non partiamo mai, progettando uno show, da una sola disciplina alla quale gradualmente aggiungiamo le altre. Si tratta sempre di un processo molto più organico, in cui ciascuno di noi porta le sue sensazioni nei confronti delle macchine e di come poter ottenere una resa live del nostro lavoro

MK: Com'è oggi essere un artista come voi in una città come Amsterdam e in una nazione come l'Olanda, da sempre all'avanguardia per quanto riguarda le tecnologie applicate alle arti

Pipslab: Guarda, la situazione in Olanda, come in altre parte del mondo, paradossalmente non è molto buona. Sì, è vero, c'è molto da lavorare, ci chiamano ai festival, alle serate, c'è attenzione da parte delle istituzioni. Ma il pubblico non è sempre così recettivo. Il problema è infatti che in Olanda la gente ha già visto molto; sono soddisfatti, appagati da ciò che hanno sperimentato in tanti anni. Tutt'altro impatto abbiamo

in paesi come l'Italia. Ma la cosa importante è di cercare comunque e sempre di rimanere noi stessi, di proseguire nel nostro lavoro, senza troppi compromessi.

---

www.pipslab.nl

www.audiovisiva.com

Vidauxs, Netlabel Per Vedere E Ascoltare

Bertram Niessen

Vidauxs è l'abbreviazione di "vidi auxskulti" che in lingua esperanto significa "vedere e ascoltare". Già nel nome di questo nuovo progetto se ne leggono le linee guida, legate alla compenetrazione programmatica di audio e video.

Il bando di partecipazione è comparso in modo abbastanza timido prima dell'estate, ma è riuscito a catalizzare l'attenzione delle situazioni più interessanti che si occupano di audiovisual live performance in Italia. A partire dal 1°Ottobre i lavori selezionati durante l'estate saranno progressivamente resi downloadabili dal sito (www.vidauxs.net), che si configura quindi come una vera e propria netlabel. Il tema della costruzione di un network di produzione/distribuzione di lavori audiovisivi è ormai all'ordine del giorno e progetti come questo (selettivi, ponderati, condivisi e gratuiti) vanno a colmare uno spazio che non poteva più rimanere vuoto.

Abbiamo avuto l'occasione di scambiare due chacchiere con i responsabili del progetto Vidauxs, discutendo delle prospettive della label, dei possibili scenari, delle potenzialità di un network di distribuzione di lavori audiosivivi in Italia

Bertram Niessen: Come vi è venuta in mente l'idea di Vidauxs?.

Vidauxs: Vidauxs vuole esplorare il vjing connesso alla musica elettronica. Usiamo la parola "vjing" comprendendo in questo termine tutto quello che riguarda il video in realtime. Dal punto di vista musicale siamo coinvolti da molteplici approcci che dagli ambiti più sperimentali arrivano fino alle sonorità club-orientated. Il bisogno è quello di creare un network tra artisti audiovisivi che si occupano seppur in modo differente dello stesso campo operativo. Un network che favorisca quindi la conoscenza reciproca e il confronto, che possa essere utilizzato

anche come mezzo di diffusione e promozione. La forma della netlabel attraverso il download gratuito sotto licenze Creative Commons ci è sembrata la soluzione più semplice ed immediata per iniziare questo percorso.

Bertram Niessen: Negli ultimi tempi stanno emergendo diversi progetti, su media diversi e con prospettive diverse. Da quale bisogno nasce Vidauxs?

Vidauxs: Il 'nostro' bisogno è quello di esplorare a fondo tutte le interazioni tra la musica elettronica ed il video, nelle forme soprattutto che sono a noi più vicine e contemporanee. Se ciò sia condivisibile anche da altri in Italia e all'estero è certo una scommessa. La risposta e l'interesse che abbiamo ricevuto per vidauxs ci fanno tuttavia ben sperare.

Bertram Niessen: i nomi degli artisti coinvolti che compaiono sul sito sembrano tutti di alto livello. Come è avvenuta la selezione del materiale?

Vidauxs: Siamo partiti dallo specifico italiano, che conosciamo bene, puntando direttamente verso artisti italiani che crediamo vicini al nostro modo di "immaginare la musica elettronica". Ensemble come elec, otolab, pirandelo, ape5 + mikyry, mylicon/en, ogi:noknauss, poi mattia casalegno + martux m, eg0, tatiana. Altri artisti li abbiamo conosciuti tramite un bando di partecipazione che vidauxs ha messo online nei mesi scorsi.

Bertram Niessen: quali sono i criteri che vi guidano?

Vidauxs: Le parole d'ordine sono sicuramente musica elettronica e visuals. Ci interessa esplorare tutti quei progetti il cui video e suono si interfacciano in maniera dinamica e che rifuggono dal concetto statico di videoclip… vengono considerati tutti quei progetti che sono vicini a concetti di improvvisazione audiovisiva, liveset, livemedia, live cinema… Tutte le pratiche artistiche che a partire da tali elementi condividano poi delle forme di fruizione originali sono oggetto della nostra ricerca.

Bertram Niessen: quali sono le prime release previste?

Vidauxs: Le prime 3 traccie audio/video liberamente scaricabili da vidauxs.net sono ad opera del progetto Pirandelo (Andrea Gabriele, Claudio Sinatti e Marita Cosma). Un mix di riprese ambientali e da mixer audio/video di un loro live tenutosi a Bologna in occasione del netmage05. Le prossime release saranno degli artisti prima citati.

Bertram Niessen: quali sono gli sviluppi che vi attendete? E' il primo step di un percorso più articolato o intendete buttarvi "in deep" sulla net label?

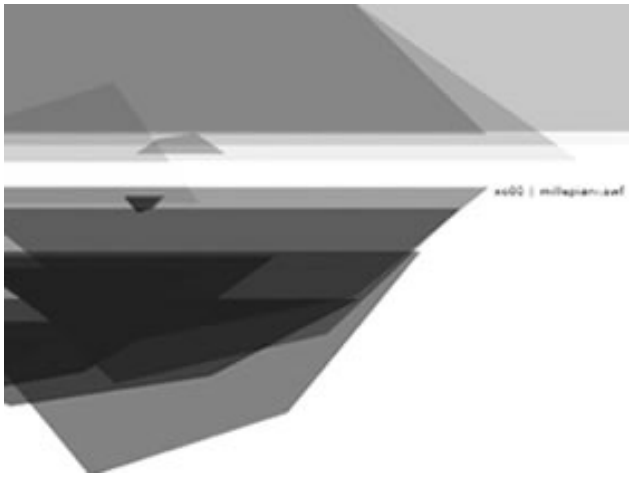
Vidauxs: Vidauxs è una forma aperta e dinamica, in evoluzione e trasformazione, di diffusione e promozione, di progetti audiovisivi connessi alla musica elettronica. Quello della netlabel dedicata a questi temi è solo il primo passo di un confronto che vede l'interazione di specifici ambienti, prima tenuti separati, emergere nel panorama artistico contemporaneo per intensità ed immediatezza. Come obiettivo futuro abbiamo anche quello della sperimentazione nella produzione di dvd audiovisivi, affrontando le problematiche di trasporre un live audiovideo in un supporto statico e cercando altre forme di videoascoltare la musica elettronica.

---

www.vidauxs.net

Piombino Experimenta

Domenico Sciajno



Al Castello di Piombino (Piombino LI) dall'6 all'11 settembre 2005 si è svolta PX: Piombino eXperimenta, una rassegna di installazioni audiovisive, sound art ed elettronica sperimentale. Oltre al sottoscritto il programma ha visto in esposizione le opere installative di alcuni sound artist italiani: XOoo (Otolab), Esa e Kinetix. Ideatori dell'evento sono stati Marco Formaioni e Gianluca Beccuzzi (kinetix) che per la realizzazione pratica hanno potuto contare su un gran numero di realtà locali e non.

La manifestazione ha inoltre ospitato un laboratorio/meeting di improvvisazione elettroacustica con la partecipazione di vari artisti/performer ed uno stage/formazione sui temi dell'arte elettronica condotti, oltre che dagli artisti esposti, anche da Nicola Catalano, Marco Formaioni, Ovidio Dell'Omodarme ed altri esperti e teorici.

Non è facile recensire una manifestazione in cui si è coinvolti in 'prima linea', si rischia la mancanza di obiettività tanto più che il clima venutosi a creare è stato di grande impatto umano. Meglio parlarne attraverso un'intervista a Marco Formaioni, co-ideatore e co-organizzatore dell'evento.

Domenico Sciajno: Essendo tu un fruitore, un appassionato prima ancora che un 'organizzatore' o curatore di allestimenti, quali ascolti o esperienze di fruizione hai alle spalle?

Marco Formaioni: Ho iniziato ad

ascoltare musica a 14 anni con Guccini ("L'isola non trovata"), ho continuato con il cantautorato italiano, non ho mai ascoltato il "rock" o i "pinfloid". Verso i 17 ho incontrato la musica minimale americana con Glass, Reich e, naturalmente, John Cage ha cominciato a invadere i miei ascolti e i miei pensieri (4 33). Poi è arrivato il"Giardino magnetico" di Alvin Curran e i primi esperimenti di Franco Battiato. Da subito, quindi, mi sono interessato ai suoni e meno alla "musica", questo, probabilmente, non mi ha spinto a voler suonare e/o a formare un gruppo. Mi ha appassionato l'aspetto dell'ascolto, della fruizione, della ricerca più che della produzione. Secondo me è meglio un buon fruitore che un cattivo musicista. Tra l'altro la curiosità in campo musicale mi ha portato ad ascoltare praticamente di tutto».

Domenico Sciajno: Questo spiega, oltre alla vicinanza geografica, il tuo incontro con Gianluca Becuzzi (Kinetix) e l'idea di realizzare PX a Piombino, visto che entrambi partite dalla musica e dal suono. Come mai avete pensato all'allestimento di installazioni sonore/visive e non, come spesso accade, a una serie di concerti live?

Marco Formaioni: Le difficoltà mi affascinano. Il concerto live ha caratteristiche troppo frontali, troppo dirette e, dal punto di vista del consumo, più "facile" da vendere. Invece è più interessante lo sforzo che c'è nell'affrontare problematiche più complesse, sia nell'allestimento che nella fruizione, della sound art e delle installazioni. Proprio come fruitore, mi coinvolge di più la ricerca, la decodifica dei messaggi intrinsechi alle opere d'arte.

Domenico Sciajno: Ci descrivi brevemente le opere esposte concentrandoti soprattutto su quello che per te in quanto curatore/fruitore era la peculiarità di ciascuna?

Marco Formaioni: Più che descrivere le opere esposte, vorrei dire che abbiamo puntato soprattutto sull'interazione, favorendo quelle proposte che avevano al loro interno più forte il bisogno della presenza del pubblico o che fossero più stimolanti per l'aspetto audio/visivo, altra peculiarità forte. Delle quattro opere, la più caratterizzante per l'aspetto installativo è stata quella di Kinetix

(tra l'altro l'ambientazione nelle tre ex celle carcerarie era particolarmente inquietante e suggestiva). Le installazioni di Otolab e di Esa avevano una giocosa interattività, mentre quella di Domenico Sciajno era la più "politica", forte della denuncia del controllo mafioso e della necessità della presenza soggettiva del pubblico che, interagendo tramite un microfono, potevano modificare lo "stato di cose presenti".

Domenico Sciajno: Interessante il fatto di avere riservato due serate ad un laboratorio di sperimentazione sonora in cui non solo gli artisti esposti si sono cimentati ma anche altri provenienti da diverse città italiane. Ci dici chi sono e quale è stato secondo te il valore di questi incontri?.

Marco Formaioni: Innanzitutto i partecipanti alle due serate, che si sono trasformate in veri e propri concerti: Claudio Parodi, Les champs magnêtiques, DBPIT, Pietro Riparbelli, Disorder di Otolab, Kinetix e Domenico Sciajno. Volevamo riprendere l'idea, un po' trascurata ultimamente, dell'a-team di Ixem e proporre una alternativa al tradizionale live set. L'idea era di dare un punto di vista diverso della emissione sonora improvvisativa e, con lo spirito di coinvolgere il pubblico, mostrare l'atto creativo nel suo divenire.

Domenico Sciajno: Ci sarà una seconda edizione? Se sì, cosa cambieresti nel metodo di lavoro a livello organizzativo e di allestimento?

Quali ritieni invece siano stati i punti di forza del vostro operato su cui intendete insistere?

Marco Formaioni: Vogliamo replicare, sperimentando un altro spazio in città. Se la formula potrà subire qualche aggiustamento, le caratteristiche di festival sulla sound art e sulle installazioni audiovisive desideriamo che restino i punti di forza di Piombino_eXperimenta, farlo diventare un appuntamento fuori dai luoghi canonici per queste proposte, tipo gallerie e centri d'arte contemporanea.

House Generation, Il Ritorno Di Jack

Alex Dandi

Da un paio d'anni a questa parte la club culture mondiale sta vivendo un periodo di grandi incertezze e trasformazioni. A partire dalla crisi dei superclub inglesi e dalla chiusuradi alcune riviste fulcro dell'industria (Muzik, Jockey Slut) al colpo di coda del moribondo rock'n'roll, la musica dance ha subito un brusco arresto dal punto di vista commerciale.

Vendite di dischi ridotte ai minimi termini e conseguente "smitizzazione" della figura del superstar dj hanno messo in ginocchio un'intera industria rimescolando ancora una volta le carte. Lasciando ancora una volta ampi margini d'azione per una produzione indipendente slegata da logiche commerciali. A farne le spese più di tutti è stata la scena inglese che ha pagato lo scotto dell'eccessiva auto referenzialità, cercando di lanciare a livello mondiale artisti e generi ancora troppo giovani e radicati nell'underground inglese per essere metabolizzati a livello mondiale. Sto parlando di breakbeat, 2 step e grime ma, anche se in misura minore, anche il drum'n'bass ha mostrato la corda.

Gli inglesi ci tengono a innovare ma è innegabile che l'unico vero fenomeno che ha smosso la scena dance/elettronica è stato l'electroclash.

Seppure precocemente ripudiato dagli iniziatori e ridicolizzato da un seguente manierismo e da un eccesso di glamour, il fenomeno electroclash ha riportato nella dance, la contaminazione, la voglia di stupire e

una sana attitudine a metà strada tra il punk e lo sperimentalismo. Dalle ceneri della breve stagione creativa dell'electroclash rappresentata da un manipolo di etichette (Gigolò, City Rockers) compilation (Futurism) e di artisti (Miss Kittin, Felix Da Housecat, Fischerspooner) sono nati i presupposti per dare spazio sui dancefloor ad innesti apparentemente poco ortodossi nel genere house.

Le contaminazioni che oggi prendono il nome di electro house, di fatto sono un house piuttosto minimale, caratterizzata da suoni vagamente "eighties", "moroderiani" e pesantemente influenzati dai più diffusi software e plug in tanto amati dalla laptop generation (Ableton Live, Reason, Fruity Loops, ecc.). Questi suoni sono ormai lo standard produttivo della house di consumo. Tutto questo nell'arco di un paio di stagioni che hanno visto crescere la scena tedesca (soprattutto berlinese) a livelli impensabili fino a qualche anno fa.

Si dice addirittura che Berlino sia contemporaneamente la nuova Chicago e la nuova Detroit. Vero o falso che sia, è certo che in questo momento a Berlino c'è un sovraffollamento di dj e produttori provenienti da tutto il mondo. Dev'essere persino imbarazzante per un dj da quelle parti uscire per un aperitivo e trovarsi circondato da decine di colleghi più o meno noti. Anche artisti già affermati cercano nuova linfa dalle parti di Berlino e cercano riparo in un suono elettronico palesemente teutonico.

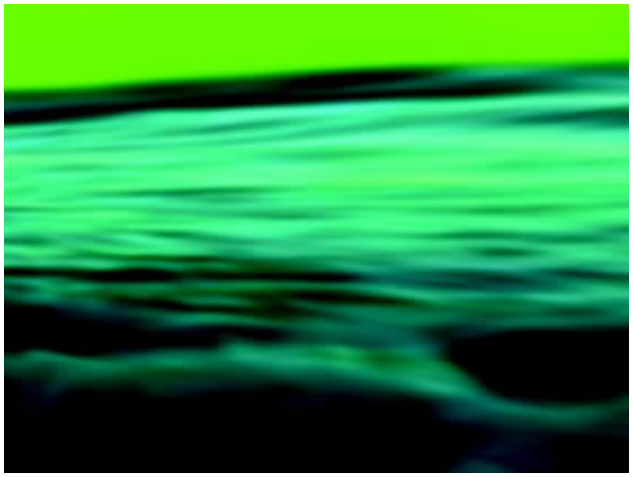
Le produzioni minimal techno tipiche della scena tedesca iniziano a mostrare i primi cenni di cedimento, soprattutto a livello di vendite di 12 , tanto che non pochi produttori stanno tentando nuove strade. Nuove strade che per essere percorse attingono ancora una volta al passato. E questa volta non si tratta di manieristici (per quanto divertenti) recuperi new wave ma propriamente di rielaborare una volta per tutte il suono originario di etichette seminali come Chicago Trax e Dj International. Il frequente ritorno alle citazioni "jackin' house" della prima scena di Chicago e alla prima Detroit Techno indicano la voglia di una generazione di riappropriarsi di un discorso lasciato in sospeso.

Quel discorso lasciato in sospeso quando l'impatto troppo forte di house e techno di fine '80/primi '90 aprì la strada ad un sovraffollamento produttivo. Purtroppo nell'arco di poco più di un decennio la techno si è chiusa su stessa generando aberrazioni stilistiche e deliri intellettuali e l'house si è allargata sul più becero mercato pop mettendo spesso il profitto davanti ad ogni intento artistico..

In mezzo a tutto questo un manipolo di geni assoluti di cui conosciamo i nomi hanno seguito strade personali nel corso dei '90. Ma non ci basta, si è comunque trattato di poche eccezioni. Fenomeni come il big beat non avrebbero mai avuto senso se la scena dance elettronica (quando house e techno erano una sola cosa) avesse seguito il suo corso underground. Nel 2005 entrambe i generi (e relativi sotto generi) sono giunti a un punto di rottura, sono pronti a collidere nuovamente uno verso l'altro, rendendo ancora una volta possibile il sogno di una nazione sotto un solo groove Jack è tornato. Jack Your Body!.

Le Sintesi Sonore Di Mass

Teresa De Feo



Musicista, sperimentatore, promotore di Avatar41, network di artisti elettronici, fondatore di una label indipendente Dps recordings, curatore della sezione musicale del festival partenopeo di arti elettroniche Sintesi, collabora con Bianco Valente alla realizzazione del progetto Self Organizing Structures (cd + dvd video). Solo qualche giorno fa in live performance con i due artisti in un evento a latere della Biennale dei Giovani artisti dell'Europa del Mediterraneo. E' Mario Masullo, Mass. Ricercatore musicale. Napoletano.

Conosce la tromba a 12 anni, lì incontra la musica, note e pentagramma. Poi, però, da lì avverranno grandi incontri: "Sextant" di Herbie Hancock, "Imaginary landscape n. 1" di John Cage, "My life in the bush of ghost" di Brian Eno e David Byrne, "Mr heartbreak" di Laurie Anderson. Tutta un'altra storia. Eh sì. Poi sarà il momento della musica techno e del fenomeno "rave" (Waveform 01 di J.Mills, la crew Underground Resistance), primi anni novanta: computer, campionatori, sintetizzatori. Mario Masullo capisce dove vuole andare: musica elettronica, commistioni, agglutinazioni sonore.

Usa insieme macchine analogiche e digitali; la sua label Dps, produce due linee, una su cd e dvd rivolta alla produzione di una sperimentazione più "astratta", dove però l'elemento acustico è ancora indiscusso protagonista, e un'altra su vinile che coniuga schemi ritmici mediati dalla musica techno alle infinite possibilità

espressive della musica elettronica. Insomma lo scenario della musica techno e house napoletano, di risaputa elezione, si evolve in una sperimentazione più radical, mantenendo però indiscusso l'elemento fisico della musica dance.

Mass definisce il suo linguaggio musicale empatico, inaspettato, eterogeneo. Ama un suono "fisico", ma gioca allo stesso tempo con frequenze impercettibili, di cui però se ne sente la presenza, nascoste dietro la soglia di una percezione che non si chiarisce mai del tutto. La sua ricerca infatti è focalizzata sulla traduzione dell'ineffabilità dell'esperienza esistenziale, inconscia e percettiva, attraverso il suono. I suoi sono sound landascapes, paesaggi sonori, dove la musica si attraversa come viaggio della visione uditiva.

Tutto ciò si capisce bene gustando un lavoro come Self Organizing Structures, realizzato con Bianco Valente e presentato all'edizione 2004 del Sonar di Barcellona. Progetto che coniuga video e suono, dove immagini e musica non appaiono solo sovrapponibili, ma appunto, come il titolo chiarisce bene, un'unica struttura che si auto organizza, si fonde, generando un'unità di cui l'esperienza multisensoriale del fruitore ne è testimonianza.

Insomma un artista mass, come popolare, al di là delle definizione di genere. Mass come mass mediale, utilizzando svariate tecnologie. Eclettico come tutti gli artisti elettronici che amano le interferenze, ma con questo anche la libertà espressiva che spesso coincide con la scelta difficile e coraggiosa di autoprodursi. Scelta però facilitata dalla spirito aggregativo. La label Dps recordings vede associati, oltre Mario Masullo, Davide Rovito (Dez), Ilic Notarangelo e Pasquale Basso (Terrae), Maurizio Martusciello, Andrea Gabriele e il visual designer Michele Genghi.

Mario Fasullo ama fare network, "sintesi". Risaputa ormai la produttiva collaborazione tra il collettivo di Sintesi (Mass, Giuseppe di Gangi, Salvatore Maglia, Francesco Quarto e Danilo Capasso) con altre realtà affini come il Peam Festival di Pescara, il Dissonanze festival di Roma e Sensoralia. Realtà in crescita, da seguire insomma. Come da ascoltare

sarà l'ultimo progetto tra Mass e i Bianco Valente, aspettato per la primavera di quest'anno.

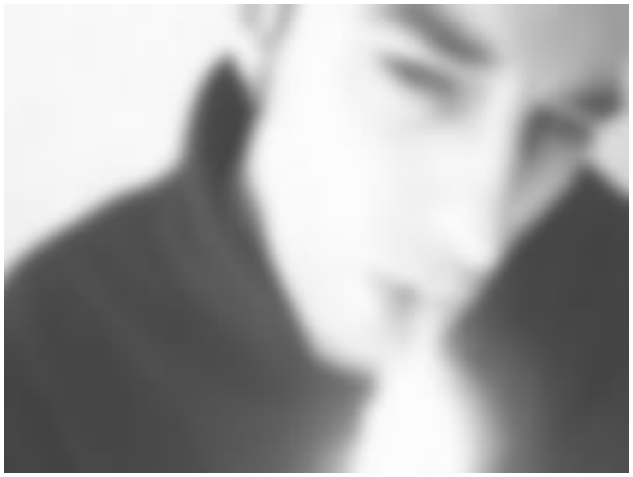
---

www.dsprecs.com

www.sintesi.na.it

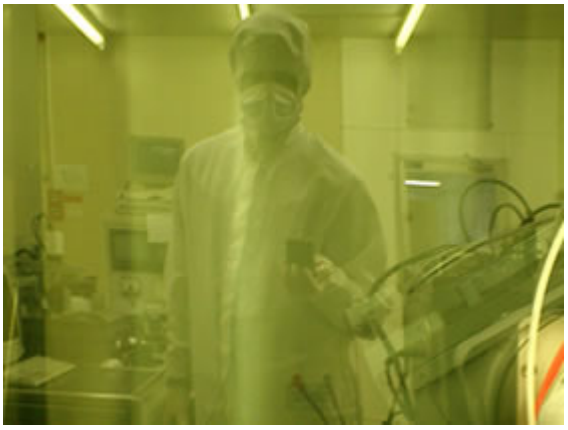
Francisco Lopez: Blind Listening

Simone Bertuzzi



"Contrariamente alla tendenza attuale della sound art e agli standard delle registrazioni naturali, credo nella possibilità di un profondo, puro, 'cieco' ascolto dei suoni, liberato (il più possibile) da intenzionali livelli di referenza procedurale o contestuale. Ciò che è più importante, concepisco questo come una forma ideale di ascolto che non rifiuta tutto ciò che è esterno *al suono ma esplora e asserisce ciò che è al suo* interno*. Questa pura e assoluta concezione è un tentativo di lotta nei confronti della dissipazione del mondo interno."*

Probabilmente queste parole di Francisco Lopez, tratte dall'introduzione alle lunghissime note all'interno di La Selva (V2_archief 1998), un disco tra i più rappresentativi e didattici della sua produzione, racchiudono in maniera esemplare la poetica e l'atteggiamento di uno dei più influenti musicisti contemporanei in area sperimentale. Lopez è prima di tutto un teorico, numerosi sono i suoi saggi che delineano la proprie concezioni in ambito musicale, dei veri e propri manifesti in cui vengono esposti senza mezzi termini regole e dogmi ben precisi. Dalle parole sopracitate si enunciano alcuni concetti basilari, quali l'ascolto "cieco", ovvero un tentativo di limitare il più possibile eventuali elementi visuali per raggiungere un ascolto puro (concetto spesso tradotto in termini pratici, da una benda nera che Lopez include in parecchie edizioni discografiche e invita ad indossare durante le sue performance live) e la liberazione del suono da 'intenzionali livelli di referenza procedurale', ovvero l'interpretazione del suono come oggetto, portando alle estreme conseguenze il concetto di concrete music introdotto da Pierre Schaefer alla fine degli anni 40, che vedeva la decontestualizzazione di un suono dalla sua sorgente iniziale e il conseguente trattamento di esso come materia sonora.



Ogni lavoro di Francisco Lopez deriva da field recordings; la sua ultima produzione, Mavje, è una collaborazione con Andrey Kiritchenko (si veda Digimag05 per un approfondimento su questo autore) ed esce per la sua Nexsound, il processo di costruzione del lavoro deriva dalla rielaborazione da parte di Lopez di sorgenti catturate da Kiritchenko nel proprio ambiente domestico: ne deriva un brano di oltre cinquanta minuti che alterna spazi ultradilatati a scoppiettanti declinazioni glitch confluendo in silenzi impalpabili e stratificazioni rapide, restituendo all'uscita uno spettro musicale ben definito ed inaspettato. La cosa lampante è quanto la collaborazione sia effettivamente riuscita; ciò è chiaro sin dal packaging, privo di elementi visuali, ma racchiuso in cartone grezzo e marrone come le altre uscite Nexsound. L'intervento dei due autori è bilanciato e equamente presente.

Ciò che segue è una breve intervista che ho rivolto a Francisco Lopez, non vuole essere esauriente e completa sulla sua visione, ma cerca di sottolinearne determinati aspetti.

Simone Bertuzzi: Toglimi una curiosità, quali sono i tuoi ascolti abituali in questo periodo?

Francisco Lopez: Ascolto materiale molto diverso, dalla bossa nova al grindcore, dalle registrazioni naturali alle soundtrack sci-fi, dall'industrial storico al 'lowercase', e tutto ciò che sta fra di essi. Per esempio, ultimamente, ho ascoltato parecchie registrazioni di Fred Astaire, alcune delle quali sono tutt'ora piuttosto interessanti. Inoltre, l'ultima registrazione live di Matt Shoemaker, qualcosa di Alexei Borisov, Louis Dufour, Artifical Memory Trace (sempre sorprendente), registrazioni di rane sud-africane

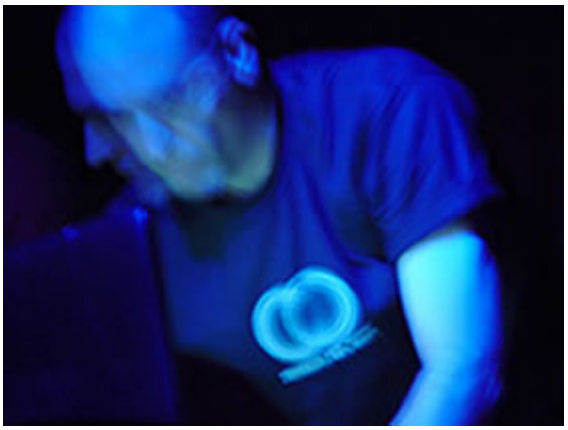
Simone Bertuzzi: "Vorrei sapere di più a proposito della tua inclinazione

iconoclasta, non solo riferito all'ascolto"cieco", ma anche in relazione alle copertine dei tuoi dischi, in cui immagini, grafica o illustrazioni sono totalmente assenti. Le 2-3 immagini de 'La Selva' presenti sulla copertina, credo siano un raro esempio di presenza visiva nella tua intera discografia. Queste piccole immagini, dal mio punto di vista, sono incredibilmente profonde, relazionate al suono e al progetto in generale. Cosa ne pensi? O meglio, cosa pensi a proposito di queste piccole (quasi invisibili) connessioni fra suono e immagine?"

Francisco Lopez: La mia posizione è che ogni tipologia di immagine diventa problematica quando riguarda il suono come entità in sè. Ovviamente (a meno che uno non sia cieco) noi abbiamo a che fare normalmente con la combinazione di suoni e immagini nella nostra vita quotidiana. Attualmente ciò è così frequente, che, distinguere differenti livelli percettivi che costantemente si mischiano nella nostra esperienza, diventa una sfida. Credo sia importante non confondere proprietà ed entità. Una distinzione fra tutte le categorie del reale rende possibile la considerazione di 'entità aurali' [*aural entities*] il cui contenuto è indipendente dalla referenzialità, ciò, in altre parole, porta il suono in una sostanza maggiormente pura e ricca. Personalmente non sono interessato nella rappresentazione e nella documentazione. Per entrambi, suono e visione, mi sembra la concezione più misera di queste parziali 'estrazioni dal reale'. Ciò che faccio in termini di artwork è a metà tra quello che vorrei effettivamente fare io e un costante scontro con le etichette per avere il meno elementi visivi possibile. Il mio ideale è un supporto trasparente con le informazioni minime necessarie per identificare il pezzo e l'anno. All'ascoltatore spetta il resto.

Simone Bertuzzi: Si, capisco perfettamente il tuo approccio non documentativo. Mi riferivo però a qualcosa di più specifico e astratto: quando penso alle immagini de 'La Selva', non le interpreto strettamente come documentazione o rappresentazione, non le vedo come 'estrazioni del reale', trovo solamente che tali immagini possano incrementare un particolare contesto, possano restituire un differente livello di fruizione all'ascoltatore

Francisco Lopez: Lo fanno certamente. La questione è se ciò da luogo ad un 'miglioramento' o un 'vantaggio' oppure no. Più un'immagine è evocativa e buona più questo problema si fa serio. Nella mia esperienza, e considerando varie opinioni del mio pubblico, il livello di fruizione dell'ascoltatore è meglio valorizzato senza immagine alcuna. L'attenzione al suono e alle caratteristiche che vengono a crearsi in esso sono più ricche e focalizzate. Sembra l'opzione migliore, per sua natura.



Simone Bertuzzi: Parliamo di musica. Credo che "Mavje" sia un ottimo esempio di collaborazione tra due musicisti, il tuo contributo e quello di Andrey Kiritchenko, sono ben equilibrati e amalgamati. Per esempio, nella prima parte è percepibile una sorta di loop glitch: prima trasfigurato e immerso in un crescendo noise (intorno al tredicesimo minuto) e successivamente pienamente riconoscibile (dal ventitreesimo minuto circa). Come avete lavorato al processo di costruzione di questo pezzo?

In questo pezzo in particolare ho utilizzato delle registrazioni di Andrey per comporre la versione finale del brano. Come di consueto nel mio lavoro (e in quello di molti altri *bandoing*, *bo ck*) ho trasformato il suono sorgente iniziale attraverso vari strati di processing, le strutture finali [ ] ricavate erano già nuove 'specie' di suoni, generati attraverso un complesso processo evolutivo. In termini strutturali, ho cercato di creare una geografia complessa all'interno del brano intraprendendo un senso di viaggio attraverso il suono (una traccia unica di quasi un'ora), amo questa caratteristica in entrambi i lavori in studio e live.

---

www.risonanza-magnetica.com/articolo.php?id_sup=01&id_eti=134&id_prod=752

www.nexsound.org

www.franciscolopez.net/

Computer Sicuro, Ma Per Chi?

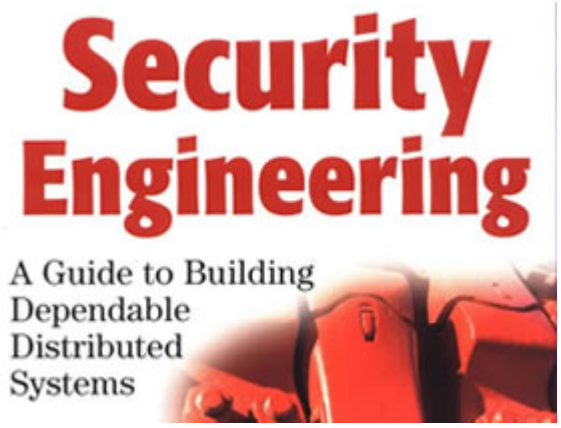
Beatrice Ferrario

E' in arrivo l'ennesima batosta in materia di diritti digitali. Si tratta del Trusted Computing (dall'inglese, computer affidabile) ed è un sistema hardware e software che impedisce di eseguire sul proprio computer programmi non autorizzati. Sponsorizzato come la soluzione a spam e virus che fanno impazzire gli utenti Windows, in realtà di affidabile ha ben poco. O meglio, i concetti di affidabilità e sicurezza non sono pensati per l'utente, quanto piuttosto per le case produttrici di software, che avranno il pieno controllo dei programmi che potranno venire eseguiti su quel computer "affidabile" e dei file che potranno essere scambiati con altri computer "non affidabili". Ad avvertire del pericolo la comunità degli utenti ci ha pensato no1984.org, neonato gruppo di discussione con l'obiettivo di tutelare i diritti dei consumatori digitali.

Il sistema di gestione dei contenuti digitali che rende i computer "affidabili" è stato creato da un team di sviluppo, il Trusted computing group (Tcg), che si dichiara "un'organizzazione no profit, nata per sviluppare, definire e promuovere standard accessibili per l'hardware dei computer affidabili e le tecnologie di sicurezza". Nella lista dei suoi membri figurano le più grosse case di hardware e software a livello mondiale, dalla Hewlett-Packard alla Intel, dall'IBM alla Sony, dalla Sun Microsystems all'immancabile Microsoft. E' lampante quindi l'esistenza di ingenti interessi economici, nonostante la dicitura "no-profit". L'ultima "creazione" del Tcg è la Trusted platform module (Tpm), un chip inserito nel computer che permette di eseguire un programma solo se certificato, cioè autorizzato.

Gli entusiasmi dell'industria verso il Tpm hanno provocato allarmi in rete. é nato così il gruppo di no1984. Obiettivo: scoprire come funzionano i dispositivi di Trusted computing e in che modo minacciano i diritti digitali. Riccardo Tortorici, portavoce del progetto, racconta: .

Già nel 2002 Richard Stallman, guru dell'open source e fondatore della Free Software Foundation, prefigurava uno scenario orwelliano: attraverso componenti hardware appositamente modificati e software specifici, questi computer affidabili potranno scaricare dalla rete regole create e aggiornate di continuo, che non permetteranno di condividere file con altri utenti. Anche un semplice documento scritto in word su un computer affidabile sarebbe impossibile da aprire con un altro programma non proprietario. Sarebbe la fine dei programmi open source, i cui sviluppatori con fatica cercano di decifrare le regole nascoste già presenti nei programmi proprietari, per rendere possibile lo scambio di file e di conseguenza la compatibilità.



Tc si o no, a prima vista potrebbe fare poca differenza, dato che anche ora l'utente che utilizza software proprietari non ha il pieno controllo di quello che fa. Eppure non è così. .

Il movimento open-source ha spesso fatto della volontà di controllo una questione politica. E le proposta di leggi ad hoc negli Stati Uniti non danno loro torto. Ma per Tortorici la questione è più complessa: .

Anche l'economia digitale, apparentemente beneficiaria del Tpm, finirebbe con l'esserne vittima: . Insomma l'appello è forte e l'allarme suscitato nella comunità internazionale è alto, si parla di computer sicuri, ma in fondo, sicuri per chi?.

---

www.no1984.org/

www.trustedcomputinggroup.org/home

www.complessita.it/tcpa/rms.html

Cambiamenti Climatici Simulati

Gigi Ghezzi

Katrina e Rita sono gli ultimi uragani che hanno riportato in primo piano il tema del cambio climatico. Tale fenomeno viene spesso associato alle catastrofi naturali: sintomi del pericolo di un'alterazione radicale, graduale ed inesorabile dei parametri ambientali terrestri (temperatura e modificazione dell'atmosfera, biodiversità, composizione idrogeologica in primis), con la conseguenza della creazione di un nuovo ambiente ostile alla popolazione terrestre.

Sono innumerevoli gli studi specifici sul tema, portati avanti da diversi centri di ricerca sparsi in tutto il mondo (ma principalmente negli Stati Uniti, nel Nord Europa e nel Giappone). Le analisi possono avere come oggetto di studio singoli fiumi (il Colorado, con uno studio che recupera dati dal 1950 al 1999 e li proietta al 2010 2039, 2040 2069, 2070 2098, in Climatic Change 62/2004), oppure regioni e interi territori nazionali (ad esempio sei bacini idrogeologici della Gran Bretagna, Journal of Hydrology 270/2003, oppure il Sud dell'Elba, Journal of Hydrology 267/2002), oltre all'analisi di più lunga tradizione sulla coppia oceano-atmosfera (interessante la critica a questo modello in Journal of Thermal Biology, 1-2/1995).

Per queste ricerche, l'emergenza principale è la rilevazione degli "indizi" del cambiamento climatico e, per la loro risoluzione, l'individuazione delle principali cause del mutamento. Per operare in questo senso, uno dei primi strumenti elaborati è stata la messa a

punto di diversi organisational and safety climate inventories (OSCI), "inventari" di dati climatici che possano recuperare dati statistici ambientali nel passato – fintantoché possibile – e integrati con quelli attuali per potere simulare al meglio mutazioni future di ecosistemi e le possibilità di riadattamento degli esseri umani.

Tali studi sono contraddistinti da una rilevante attività di autocritica poiché basati su un elevato grado di interdisciplinarità (dalle scienze fisiche a quelle sociali, tra le quali: la storia, l'archeologia fino alle discipline politiche più speculative) e su metodologie recentissime (a partire dagli anni Ottanta) che lavorano su dati spesso incerti, utilizzando inoltre lo strumento aleatorio della simulazione info rmatica. A tali problemi, di natura prettamente scientifica, devono aggiungersene altri di origine economica, vale a dire un insieme di incognite predittive legate agli scenari economici globali, geopolitici e demografici (cfr. *Energy Policy* , 4-5/1995). Basti citare uno studio comparativo che dimostra come la Norvegia, territorio considerato comunemente resistente al mutamento climatico, si rivela vulnerabile se applichiamo diverse scale di misurazione (utilizzate, per esempio in Canada ed in Danimarca), oppure come sia più vulnerabile in alcune regioni rispetto ad altre (*Climatic Change* 64/2004).

I risultati scientifici e i possibili interventi di rimedio vanno contestualizzati in una serie di problemi d'intervento politici e di riorganizzazione amministrativa che giungono spesso ai livelli mondiali – modificare infatti l'agenda politica dello sviluppo globale non è un compito semplice. I quesiti fondamentali, emersi lungo la breve storia degli studi sul cambiamento climatico sono:

-Come integrare le valutazioni scientifiche con quelle politiche?

-Quale grado di territorialità necessitano gli interventi (locale, regionale, nazionale, globale) e da chi devono essere attuate le politiche di anti-mutamento?

-Quanti e quali scenari devono essere presi in considerazione e quali devono essere considerati attendibili ed in base a quali parametri comuni e

probabilità?

Un modello comunicativo ideale tra il mondo scientifico e quello politico non esiste, ma il lavoro che la Swiss Academy of Sciences (SAS) ha portato avanti a partire dal 1988 è esemplare. Partendo da un forum scientifico sul tema del cambiamento climatico mondiale (PROCLIM del 1988), la Svizzera ha costituito un gruppo parlamentare (nel 1996) fino ad istituire un gruppo consultivo sulle ricerche e sulle politiche attuative in materia (OcCC, nel 1997), il quale ha i compiti di: giudicare e osservare l'evoluzione mondiale del clima e i meccanismi del mutamento, di valutare quali siano le priorità d'intervento ed infine suggerire le posizioni di negoziazione della Svizzera con gli altri stati mondiali.

Da questa esperienza, ogni stato può astrarre e riapplicare i tre principi che hanno guidato la filosofia di tutte queste commissioni: la credibilità delle commissioni stesse, la cura della salienza dei risultati e la solerzia nella legittimità degli interventi.

---

www.proclim.ch/Misc/ParlGrClimateChange.html

www.occc.ch/index_e.html

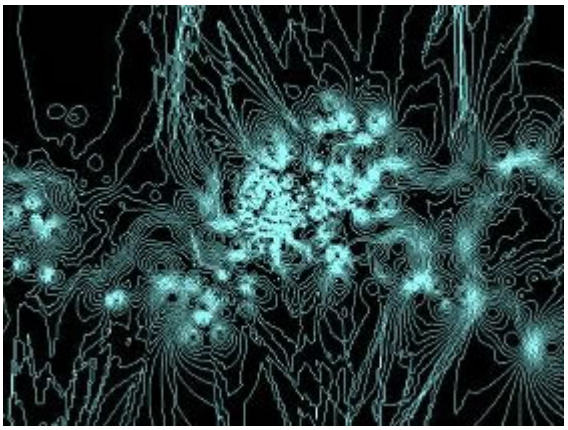
Mobile Art Vs Art Of Control

Marco Mancuso

La notizia è stata ufficializzata e resa pubblica proprio nei giorni scorsi. Il SENSEable City Laboratory del Mit (Massachussets Institute of technology) di Boston guidato dall'italiano Carlo Ratti ha completato un programma di monitoraggio, registrazione e ricerca di tutte le telefonate in entrata e in uscita dai telefoni cellulari degli utenti A1/Mobilkom di Graz.

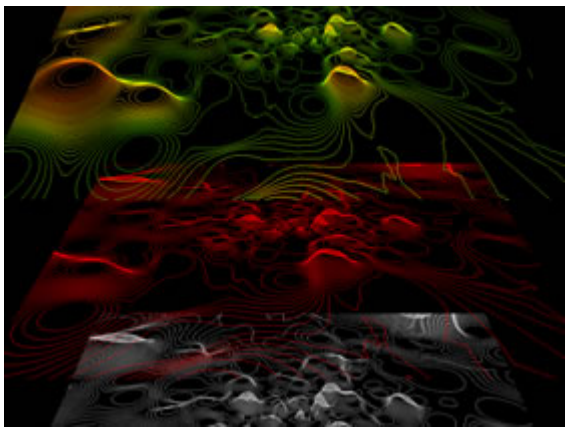
Giustificati nel loro operato dalla licenza concessa dallo stesso operatore (ma mi chiedo quanti utenti del piccolo capoluogo austriaco fossero realmente a conoscenza di questa strategia Orwelliana sebbene l'operatore telefonico giura di aver chiesto delibera ai suoi clienti mediante sms), i tecnici del Mit hanno poi messo a disposizione di tutti, anche degli utenti internet di tutto il globo presso un sito di riferimento, i risultati del loro lavoro. Una serie di mappe e carte visive che testimoniano i movimenti telefonici ma anche quelli fisici di quasi il 70% della popolazione di Graz all'interno del loro habitat urbano, quello che abitano quotidianamente muovendosi da casa all'ufficio, a scuola, al bar, dagli amici, alla palestra, dal proprio amante, a un concerto, a una manifestazione, ovunque.

Sì, perché sembra che questo esperimento, Digital Derive il suo nome, sia stato condotto prendendo in considerazione non solo il traffico telefonico degli utenti Mobilkom, ma anche il puro segnale emesso dai singoli telefonini in ogni istante, dall'interno delle tasche dei giubbotti o di qualche borsa o zaino.



Che in fondo tutti noi fossimo controllati nei nostri spostamenti quotidiani non stupisce più di tanto, chi non lo sa o è ignorante o è un inguaribile ingenuo. Certo saperlo in modo così esplicito non rende troppo sereni. Essere consapevoli poi che non saremo mai più in grado di rinunciare alla comodità di un telefonino e che i nostri dati e spostamenti saranno in futuro tracciati per scopi apparentemente di sicurezza pubblica, manovre anti-terroristiche, strategie investigative, pianificazione urbana o misure contro il traffico eccessivo, può suscitare due tipi di reazioni: o completo menefreghismo (più probabile, vista la spesso arrendevole natura umana) o ribellione contro questo onnipresente e invasivo Grande Fratello.

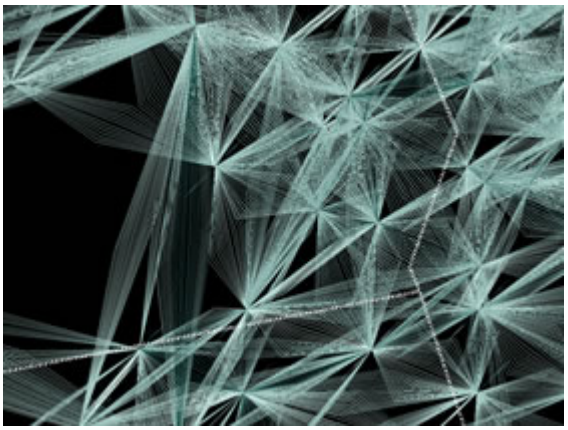
Ma la cosa che lascia francamente stupiti, nel bene e nel male, è la componente estetica che appartiene ineluttabilmente a queste mappe e che permea le macchine che, in modo totalmente indipendente, le hanno generate. Qualcosa a metà tra arte generativa e intelligenza artificiale, tra estetica della macchina e casualità artistica. Ecco in altri termini un classico esempio di quanto possa essere oggi (e in misura crescente negli anni a venire) sottile il confine creatosi tra arte e sperimentazione tecnologica, tra spirito di ricerca e consapevolezza estetica, tra potenzialità nascoste e spirito invasivo sempre più accentuato nelle moderne tecnologie di consumo dei nuovi media.



Certo poi la domanda sorge spontanea e il dibattito rimane aperto, e lo sarà sicuramente per molti anni: cosa è oggi arte, cosa si può considerare una vera forma d'arte. Ciò che riteniamo bello secondo canoni e parametri più o meno precisi, affidandoci a riferimenti e connessioni con il passato e le sue varie forme di espressione, o quello che è un processo artistico consapevole compiuto da un essere umano, o perché no da una macchina, in grado di esprimere se stesso attraverso un qualche strumento di elaborazione tecnica?

La giusta risposta forse non è figlia di questi tempi, tanto è lunga la strada da percorrere aspettando le evoluzioni di un mondo

tecnologicamente frenetico. Per il momento però è giusto rimanere colpiti e affascinati dalla componente "artistica" che appartiene ai tracciati disegnati dalla macchine del Mit, quadri generativi in costante trasfigurazione, giustificati nella loro pretenziosità artistica da un personale che si terrà alla Kunsthaus, la galleria d'arte di Graz, dal primo ottobre fino all'8 gennaio 2006 all'interno della M-city Exhibition curata da un altro italiano, Marco de Michelis. Calcolateur vernissage verrebbe da dire, ma certo anche l'attenzione rivolta da questa galleria all'intero progetto lascia pensare e induce a riflettere.



Digital Derive prosegue un preciso percorso di ricerca iniziato con progetti come You are here: Museu di Laura Kurgan nel 1996 e Real-time della Waag Society di Amsterdam nel 2002, ma su tecnologie Gps. In *Digital Derive* è invece la sfacciata registrazione del segnale ping emesso ogni pochi minuti da tutti i cellulari in commercio che segnala la posizione dell'apparecchio e quindi della persona che se lo porta addosso. Questi segnali sono stati semplicemente forniti al Mit che senza eccessive difficoltà li ha analizzati e registrati, fornendo una serie di grafici piani, isometrici e assonometrici che hanno rivelato un insospettabile grazia visiva e, perché no, un certo valore artistico come detto poch'anzi.

L'ubiquità quindi fornita dalla tecnologia mobile, la maneggevolezza e la portabilità caratteristici di questo strumento, la sua capacità intrinseca di creare network all'interno di uno spazio urbano, lo rendono lo strumento perfetto in mano a potenziali designers e grafici per re-interpretare ulteriormente queste trasposizioni grafiche di vita all'interno delle moderne città, come istantanee digitali di un universo in costante movimento. Se le linee e flussi colorati, le immagini grafiche e gli accostamenti cromatici sono frutto dell'elaborazione di una macchina in base al nostro stesso ritmo vitale, possiamo considerarci tutti artisti inconsapevoli in un futuro in cui sistemi di intelligenza artificiale sempre più invasivi controlleranno le nostre vite. Le immagini grafiche, bellissime, sono completamente scaricabili presso il sito web del progetto. Buona visione.

e/handovers.htm

http://senseable.mit.edu/grazrealtim

http://senseable.mit.edu/projects/graz/graz.htm

The Web's First File Extinguisher

Domenico Quaranta

Per molti versi, **Vuk Cosic** è un artista di altri tempi. Il paragone con Marcel Duchamp è stato lui il primo a proporlo, e non sarò certo io a smentirlo. Come Duchamp, sembra seriamente impegnato a fare il meno possibile. Gli ultimi anni hanno visto qualche conferenze qua e là, alcuni allestimenti, il Padiglione Sloveno alla Biennale 2001. Per quanto ne so, non si vedeva un lavoro nuovo di Vuk Cosic dai tempi di ASCII Unreal e ASCII Architecture (2000).

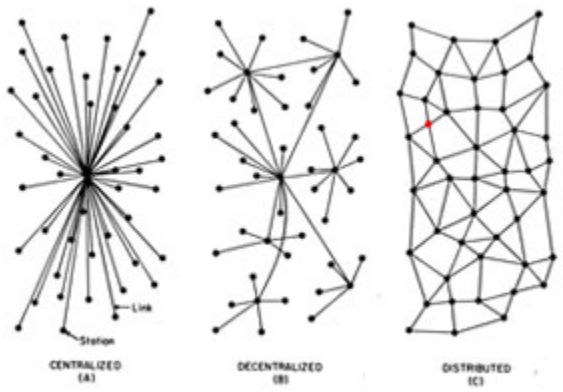
Come quelli di Duchamp, i suoi lavori appaiono a prima vista di una semplicità quasi irritante. E come Duchamp, lavora costantemente ad arricchire la leggenda che si va costruendo sulla sua persona, e sulla sua opera. Ex archeologo, ex leader politico candidato al Nobel per la Pace, inventore – o scopritore, attraverso una vicenda anch'essa leggendaria – del termine net.art, animatore di discussioni e creatore di situazioni, net.artista e, più di recente, ex-net.artista: chi è, veramente, Vuk Cosic? Lui non ce lo dice, gioca a nascondersi, distribuisce in giro falsi biglietti da visita, se ne sta in silenzio per un po'… e poi stupisce tutti con una retrospettiva all'ICA di Londra e con il lancio di un nuovo lavoro. Roba da matti.

La mostra, organizzata nell'ambito di XL L M Slovenia , una imponente iniziativa volta a presentare, per la prima volta nel Regno Unito, l'arte slovena contemporanea, proporrà, dal 20 settembre al 2 ottobre, alcune perle della storia della net.art, affiancate da alcuni lavori che non

hanno mai abbandonato l'hard disc di Cosic. Fra questi, The File Extinguisher, un lavoro progettato nel 1998 ma mai licenziato, e ora ridisegnato per l'occasione.

Se nei suoi lavori in codice ASCII Cosic si era proposto come archeologo dei media, *The Web's First File Extinguisher* potrebbe essere descritto come un esercizio di fantastoria. Cosic sostiene che quando, nel 1960, Paul Baran pubblicò lo storico Memorandum RM-3420-PR "On Distributed Communications", destinato a fondare l'idea di network come noi lo conosciamo, ci fu una imperdonabile omissione. Nel progetto di Baran, uno degli elementi che garantiva la sicurezza della rete, oltre alla sua natura "distribuita", era la presenza di un , un "estintore di file". Baran, nel suo diagramma, aveva segnalato questo "nodo" definito colorandolo in rosso, ma l'estintore era stato reso invisibile da una maldestra stampa in bianco e nero. L'attuale vulnerabilità della rete discenderebbe, secondo il racconto, da questo tragi(comico) incidente. Ma ora, grazie a Cosic, la rete è finalmente sicura, nel pieno rispetto delle intenzioni di Baran.

file extinguisher



È probabile che tutto ciò nasca, nella migliore tradizione dada, dal gioco di parole nel nome del progetto: *file* extinguisher da *fire* extinguisher. Per il resto, il progetto è di una semplicità quasi imbarazzante: attraverso una banalissima form , l'utente può cancellare dei file in locale – ottenendo in cambio un regolare certificato – o un intero sito internet: il quale, ovviamente, resta in ottima salute, limitandosi ad essere sostituito temporaneamente da una pagina di "indirizzo non trovato".

File Extinguisher

Una semplicità che non impedisce al di restare una delle più ironiche e intelligenti riflessioni sul trash digitale (Internet come discarica in cui galleggia un'incredibile quantità di rottami, pronti per essere inceneriti), sulla censura e sulla vulnerabilità della rete. Una vulnerabilità che non risparmia nemmeno gli stessi tutori della sicurezza: cos'altro è, del resto, il se non un insieme di file, che possono essere cancellati in ogni momento?.

---

www.file-extinguisher.com/

www.ica.org.uk/index.cfm?articleid=1430

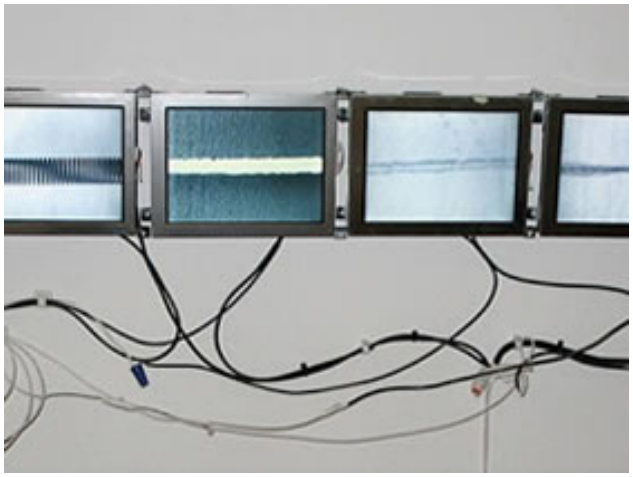
www.ljudmila.org/%7Evuk/

www.rand.org/publications/RM/RM3420/

File Extinguisher

Bitoforms: Il Re E L'attivista

Maria Rita Silvestri



Il re dell'arte digitale, così viene definito Steve Sacks, direttore di Bitforms, in un articolo di Tom Vanderbilt uscito su *Wired* . E chi potrebbe affermare l'opposto dato che Steve con la sua capigliatura e il coraggio dimostrato nel mercato dell'arte sembra proprio il re della foresta. Sacks è stato il primo gallerista ed è ancora l'unico a trattare esclusivamente new media art: dalle installazioni ai software. La sua attività di evangelizzazione è davvero incoraggiante dato che a settembre ha aperto la sua seconda galleria, la prima si trova a Chelsea, New York, la seconda all'indirizzo 93 6 chungdam-dong, kangnam-gu, Seoul.

L'idea di aprire a Seoul è frutto di una vendita eccellente che lo stesso gallerista ha fatto al W Seoul Walkerhill Hotel. L'Hotel ha acquistato infatti diverse opere fra le quali la versione murale di Wooden Mirror di Daniel Rozin , un'opera che utilizza una videocamera nascosta e un software che permette a ogni fruitore di vedere la propria immagine riflessa in 1.500 pixel di legno.

Con la galleria di Seoul, Sacks spera di riuscire a stringere una collaborazione con aziende come Samsung e LG che producono i monitor migliori del mondo, specie quelli da appendere alle pareti o quelli touch screen che sono i più efficaci per la presentazione di un'opera d'arte digitale.

Da alcuni mesi Sacks ha lanciato una galleria on-line che vende esclusivamente software art www.softwareartspace.com. L'opera,

dopo l'acquisto, arriva a casa all'interno di un particolare packaging e con le direttive tecniche per goderne al meglio. Tutto ciò di cui un pezzo di software art ha bisogno è un computer e un monitor- touch screen o il vostro televisore- ciò che invece è davvero interessante è il tentativo di Sacks, dal mio punto di vista vincente, di vendere e quindi di trasformare le abitudini di fruizione dell'arte. Come possiamo notare dalle immagini nel sito, Sacks lavora affinché in un vicino futuro noi tutti avremo dipinti digitali alle pareti e i nostri bambini interagiranno con opere multi-utente che gli insegneranno i pro e i contro della collaborazione e dello *sharing* .

Peter Hirshberg è uno dei primi collezionisti di new media art che ha acquistato da Bitforms Waiting Room di Mark Napier, un' opera di net.art multi-utente il cui accesso è stato venduto in 50 esemplari al prezzo di 1000$. Hirshberg ha affermato che per installare l'opera ha dovuto chiamare un fanatico di Unix e "A un certo punto avevo dentro casa, il gallerista, il fanatico e l'artista, tutti qui". Ora l'opera è esposta nel suo loft di Soho: un monitor touch screen accanto ad una scultura di Alberto Giacometti. E continua: "Una notte alle 2 ho sentito questo enorme baccano, così mi sono svegliato e andando verso la sala mi sono ricordato di aver lasciato l'arte accesa! Forse qualcuno a Los Angeles era appena tornato a casa e stava giocando!"

Eppure non tutti considerano il lavoro di Sacks così fondamentale: alcuni sono scettici, altri pensano che sia meglio godere di una versione pirata o fruire la net.art gratuitamente. Poi c'è chi pensa che il software sarà inutilizzabile quando usciranno nuovi sistemi operativi e chi ancora che questa non è arte o addirittura che l'arte non è una merce

Quando ad esempio ad aprile a New York ho incontrato Lauren Cornell, nuova executive di Rhizome, gli ho chiesto cosa ne pensava della galleria Bitforms di Steve Sacks e lei mi ha risposto con un'espressione titubante e sarcastica ed ha sottolineato:"Una volta ero un'attivista, molto più di adesso."

Il calendario di Bitforms New York e Bitforms Seoul 2005-2006:

united states – bitforms gallery, new york

September 15, 2005 Daniel Rozin *New Work*

October 22, 2005 Mark Napier *Empire*

December 2, 2005 Lynn Hershman *New Work*

January 20, 2006 Manfred Mohr *New Work*

March 3, 2006 Michael Joaquin Grey *New Work*

April 5, 2006 Peter Vogel *Debut*

June 9, 2006 Golan Levin *New Work*

July 13, 2006 group *summer show*

Art Fairs: Art Cologne October 2005

ARCO, Madrid February 2006

korea – bitforms gallery, seoul

Inaugural Exhibition

September 30, 2005 group

November 24 2005 Michael Joaquin Grey

January 14, 2006 Daniel Rozin

April 8, 2006 Michael Rees

May 27, 2006 Yael Kanarek

July 8, 2006 James Paterson
September 15, 2006 Rafael Lozano-Hemmer

---

www.bitforms.com

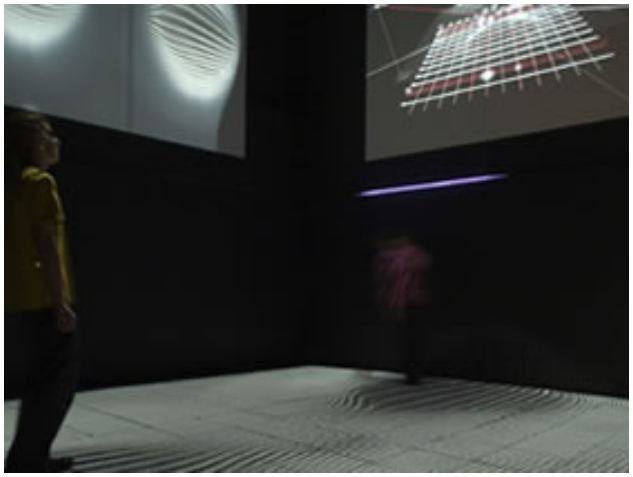
http://smoothware.com/danny/

www.softwareartspace.com

www.bitforms.com/pdf/rozin_NewsFall2005.pdf

Ars Electronica 2005: Chronicles

Tiziana Gemin



La società contemporanea propone sistemi e forme dove segmenti differenti, se non incompatibili, vanno assieme. Nuove relazioni stabilite fra sfere apparentemente diverse danno vita a prodotti misti. Il concetto di ibridazione, affiorato all'inizio soprattutto all'interno delle culture giovanili e della musica pop, si espande; anche grazie a nanotecnologie, biotecnologie, bionica.

L'intrusione stessa della tecnologia nella vita quotidiana accellera questo processo; mondo organico e inorganico si mischiano, interno ed esterno diventano un continuum. Arte, tecnologia e vita sociale si sovrappongono, e i loro confini si fanno progressivamente più sfumati, le identità stesse vanno ridefinendosi come insiemi di stimoli e influenze diversi, e in termini di contaminazione di linguaggi, cioè paradossalmente, come pluralità non riducibili a un pensiero monologico. E il paradosso sta anche nel fatto che in una società come la nostra, dove normalmente si tende a temere tutto ciò che è diverso e a diffidarne, e dove si mira a eliminare le differenze, si passi da una coscienza individuale a un sé plurale. L'identità ibrida è una identità borderline, crea delle differenze, e in questo fonda un nuovo egualitarismo. Per potersi muovere nel paradosso di quest'epoca è necessaria una coscienza critica. (*Je est un autre* Arthur Rimbaud , *In the electric age, we wear all mankind as skin.* Marshall McLuhan)

Hibrid, living in a Paradox, è il titolo del festival Ars Electronica 2005, tenutosi a Linz all'inizio di settembre come da tradizione.

Il tema è stato sviluppato in modo interessante nel ciclo di lecture curate dal canadese Derrick De Kerckhove, nelle quali si è delineato attraverso varie declinazioni il concetto di ibridazione; ogni ospite, fra i quali diversi italiani, ha affrontato il discorso secondo modalità diverse, poiché il tema stesso permetteva un vasto campo di applicazione e sviluppo. Tuttavia nella scelta delle installazioni, l'ampiezza tematica ha reso un po' disomogenea e dispersiva l'esposizione; sono state legittimate opere forse deboli, accanto a progetti di più vasto raggio, si sono viste inutili macchine celibi accanto a progetti socialmente impegnati, reti relazionali connesse da tecnologie non sempre sofisticate e macchine paradossali in cerca di una poetica.

Fra i progetti più interessanti diversi erano quelli che proponevano esperienze sonore, come Condemned_bulbes del gruppo Artificiel (CA); un'opera audiovisiva, presentabile sia come installazione che come performance live, che si basa sul rapporto tra luce e suono come elementi inseparabili. Il lavoro consiste in una serie di lampadine di grandi dimensioni, controllate da un computer, che producono un ronzio tale da creare composizioni udibili create dalla pura elettricità. Alzando e abbassando l'intensità luminosa delle lampadine cambia il suono, alla massima intensità le lampadine sono quasi silenziose, quando l'intensità è ridotta producono i loro suoni più forti.

Altro lavoro che coinvolge il senso dell'udito è G-Player (Global player) di Jens Brand (DE). Il dispositivo rileva la posizione dei satelliti ufficiali e segue la traiettoria di questi oggetti quando essi orbitano sulla terra; successivamente attraverso le interpretazioni del *G-Player* le differenti altitudini incontrate nel percorso del satellite vengono trasformate in suono, simulando così l'azione di una puntina su un disco, ma seguendo la superficie della terra. *G-Player* lavora come un lettore CD, ma "suona" il globo terrestre.

FlüUX:/TERMINAL di Dominique Skoltz e Hermann Kolgen è un'installazione audiovisiva (forse più conosciuta orami come performance live) dove l'audio è lo specchio delle

immagini. Su due schermi paralleli si rincorrono e si mescolano immagini fotografiche, particelle luminose, visualizzazioni in wireframe; a tratti in sincrono, a tratti no. L'audio, anch'esso diviso in due, si fonde con le immagini; un canale segue lo schermo di sinistra, l'altro quello di destra. L'impressione d'insieme è di un'esperienza bipolare, con repentini cambi di ritmo e di intensità; i tempi e gli spazi vengono ridefiniti in termini di simmetria e asimmetria.

Molto suggestivo Waveforms di Ulf Langheinrich (DE/AT) un lavoro dove l'accento è posto sulla materialità del media, sulla sua fisicità; e dove i significati non rappresentano l'essenziale. Due spazi espositivi simmetrici, due spazi dove proiezioni astratte ed effetti stroboscopici danno sensazioni fisiche totalmente diverse. Linee compongono enormi superfici vibranti, giganteschi pattern visivi in costante cambiamento; dove l'immagine è concepita come un suono, facendo vibrare di sé lo spazio.

SonicWireSculpture di Amit Pitaru (US) è un'installazione interattiva a carattere ludico-ricreativo, che funziona come strumento da disegno 3-D e come strumento musicale. Il pubblico può interagire con l'installazione in modo intuitivo. In una stanza buia c'è una proiezione e una postazione da disegno. Il tratto disegnato dal visitatore sulla tavoletta grafica viene tridimensionalizzato e interpretato come modulazione audio. La "scultura sonora" può quindi essere salvata in una galleria.

Un'altra tipologia di installazioni è quella che rende percepibili fenomeni solitamente non apprezzabili, come Gravicells di Seiko Mikami e Sota Ichikawa (DE), che trasforma un fenomeno fisico in una visualizzazione grafica. Questa installazione, già vista in diversi festival europei e in Italia al Piemonte Share Festival, consiste in un dispositivo interattivo che permette di percepire la gravità terrestre, di cui normalmente non si è consapevoli, semplicemente muovendosi nello spazio dell'installazione. I movimenti dei visitatori sono catturati da sensori e trasformati in suoni e immagini geometriche; e lo spazio dell'installazione cambia di conseguenza. Inoltre la posizione dello spazio espositivo è misurata da un GPS, che con altri satelliti connessi coinvolge punti di osservazione al di fuori della terra espandendo così l'area di percezione..

Anche la creatura ibrida Translator II: Grover di Sabrina Raaf (US) trasforma un fenomeno fisico in segno grafico, anche se in modo più naif. È un piccolo veicolo che si sposta lungo i muri dello spazio espositivo rilevando, a intervalli di tempo, il tasso di anidride carbonica attraverso un

sensore. Dopo il rilevamento disegna sul muro "fili d'erba" di altezze differenti corrispondenti al livello del rilevamento di anidride nella stanza. All'aumentare del numero dei visitatori, e a seconda della quantità di anidride esalata, crescerà più alta l'erba.

Da quest'anno ad Ars Electronica si sono visti anche progetti nei quali la tecnologia è meno visibile, ma dove contano di più le reti relazionali che vengono a crearsi, per esempio connettendo realtà lontane, azzerando quindi lo spazio. Il MILKproject (Golden Nica per l'Arte Interattiva) di Esther Polak, Ieva Auzina e il Riga Center for New Media Culture (LV/NL) è un progetto artistico di mappatura, in cui un la tecnologia satellitare è usata per produrre una rappresentazione cartografica delle immagini e dei suoni raccolti lungo le spedizioni di latte dagli allevatori ai consumatori, tracciata con l'impiego di tecnologia Gps . La mappa digitale diventa un quadro relazionale economico all'interno dell'Unione Europea.

Processing (Golden Nica per la Net Vision) è un lavoro che promuove lo scambio di informazioni in Internet. Processing, di Benjamin Fry e Casey Reas (US), è un linguaggio di programmazione open source per creare immagini, animazioni e suoni. Un ambiente costruito per la comunità dell'arte elettronica, uno strumento per fare progetti di ricerca e d'arte, creato come software alternativo a quelli commerciali di simile utilizzo.

E sempre nel contesto del sociale e dell'attivismo si situa il progetto NewGlobalVision/Telestreet, rete televisiva indipendente e unico progetto italiano presente a Linz dopo MOLTISSIMI anni; a dimostrare che le idee e il desiderio di esprimersi contano ancora.

TELESTREET
LA RETE DELLE TV DI STRADA E DELLA COMUNICAZIONE INDIPENDENTE

ngv
new global vision

Come nelle passate edizioni, la

Kunstuniversität di Linz ha ospitato i lavori di una scuola d'arte del mondo, e quest'anno ha presentato i suoi lavori la Srishti School of art, design and technology di Bangalore, India. Nelle installazioni esposte affiora più che l'idea della tecnologia, l'ideale di integrazione delle culture tradizionali con i nuovi media; al fine di creare un ponte fra passato e futuro.

Quasi in chiusura della manifestazione Derrick De Kerckhove ha tenuto una conferenza dal titolo McLuhan still dead?25 years later, mostrando interviste televisive al grande teorico dei media, e raccontando della sua esperienza diretta con Marshall McLuhan; De Kerckhove ha messo in luce l'effetto ironicamente spiazzante delle affermazioni del teorico americano, audaci per l'epoca ma forse ancor oggi. Una riflessione preziosa, ricordando da dove era partito il dibattito e guardando dove siamo giunti oggi.

---

www.aec.at

http://milkproject.net

www.processing.org

www.ngvision.org

www.telestreet.it

La Fattoria Degli Anormali

Annamaria Monteverdi

Un progetto crossmediale: La fattoria degli anormali nasce da un'idea drammaturgica di Andrea Balzola ed è stato elaborato in forma di progetto tecnoartistico da Balzola con il musicista elettronico Mauro Lupone dell'associazione tecnoteatrale Zonegemma, già creatrice con Giacomo Verde di Storie mandaliche . Al gruppo si sono uniti l' interactive designer Andrea Brogi di X-Lab, il videomaker Pierpaolo Magnani di Dna, l'attrice Emanuela Villagrossi , e i disegnatori Armando Rossi e Onofrio Catacchio. *La Fattoria degli anormali* è una produzione Zonegemma Factory, Cut up, Associazione Dn@, in collaborazione con La Città del Teatro di Cascina, Lucca comics & games .

Il testo di Andrea Balzola (docente di Drammaturgia multimediale all'Accademia di Brera) è ispirato alle sperimentazioni biotecnologiche applicate in particolare al mondo animale; Zonegemma con la collaborazione specifica di vari professionisti nei diversi settori (computer graphics, comic art, web design, video), associazioni, corsi universitari (Corso multimediale dell'Accademia di Belle Arti di Brera, Corso di Realtà Virtuali del Dipartimento di Informatica e Comunicazione dell'Università di Milano, Corso di Laurea in Cinema Musica e Teatro dell'Università di Pisa) sta realizzando vari formati artistici specificatamente multimediali incrociati tra loro: video con animazioni, comic book, sito web, spettacolo tecnologico.

La trama: La fattoria degli anormali si

ispira molto liberamente al noto romanzo di Orwell. Lo scenario è quello di un'ironica e anomala esasperazione dei risultati di una scienza biogenetica controllata e gestita da un'azienda privata multinazionale (la Genetical Animal Farm), in un mondo futuribile (ma neanche troppo) che crea mutazioni ambientali e antropologiche, manipolazioni genetiche di tutte le forme viventi e ogni genere di incroci, ibridi, clonazioni con il relativo contorno di sfruttamenti economici, di brevetti, tutti argomenti di grande attualità che pongono seri interrogativi di natura politica ed etica. Gli animali anormali si ribelleranno e rovesceranno il potere L'arte tecnologica di Zonegemma si interroga su potenzialità e rischi dell'ingegneria biogenetica.

Stato del progetto: Il progetto è stato presentato il 2 ottobre 2004 in forma di studio teatrale con il performer Andrea Cosentino al Teatro Valle di Roma quale finalista tra 138 progetti presentati per il prestigioso Premio "Dante Cappelletti", indetto da Tuttoteatro.com in collaborazione con l'Ente Teatrale Italiano, Assessorato alle Politiche culturali del Comune di Roma. In questo caso il mutante televenditore-teleimbonitore era dotato di una zampa di cavallo nascosta sotto inizialmente la giacca e che magicamente appariva per mostrare le virtù dei prodotti della GAF, la multinazionale di prodotti transgenici di cui era anche *testimonial* . La zampa creata dalla scultrice Elisa Nicolaci con rete metallica e copertura di stoffa di velluto a ricordare le nodosità della zampa equina, rendeva il personaggio simile ai quei miti greci raffiguranti esseri metà uomo e metà animale o ad alcuni personaggi dei film di Jean Cocteau. La maschera di Cosentino, abile nell'accentuare caricature e tipologie umane, era accompagnata dal lancio del sito www.Gaf.com e di un video-spot in scena che mostrava alcuni degli animali ormai diventati inutili e da "ritoccare geneticamente".

Video digitale con animazioni 3D (25): soggetto, sceneggiatura originale e regia video di *Andrea Balzola*, regia sonora di *Mauro Lupone*, interprete *Emanuela Villagrossi* già straordinaria attrice del gruppo Magazzini di Federico Tiezzi e di Motus. Il suo volto androgino e la sua straordinaria capacità attoriale di trasfigurarsi ha

reso possibile la definizione di un personaggio (quello del televenditore) maschio e femmina, essere umano e animale, una sorta di mutante nato per partenogenesi. Un trucco particolarmente sofisticato, i pantacollant e il giubbetto in ecopelle rosso che aderiva al suo corpo longilineo insieme con stivali neri con zoccolo e gli studiati movimenti dei muscoli del volto e la particolare camminata-cavalcata, la rendevano simile a uno scattante puledro.

L'altro personaggio in carne ed ossa è la giornalista Tv aggiogata dagli animali modificati al potere, interpretata da *Chiara Pistoia*, danzatrice e performer toscana, per l'occasione rasata a zero e fornita di collare! interpreta la parte del giornalista inviato che intervista l'asino scettico. Gli animali anormali sono invece animazioni in computer grafica 3D a cura di elaborate dai disegni a fumetti di ; composizioni ed elaborazioni sonore musicali e vocali con morphing sonoro di . Riprese e postproduzione con la collaborazione di Pierpaolo Magnani- Associazione Dn@. Videoclip artistici a cura di . Tra i materiali utilizzati, filmati concessi dalla Lega Anti Vivisezione.

Paolo Giommarelli

Andrea Brogi

Onofrio Catacchio

Mauro Lupone

Andrea Croci

Albo a fumetti: Il volume è realizzato in collaborazione con l'associazione Cut up (www.cut-up.net) casa editrice specializzata in comics e Lucca Comics and Games. La sceneggiatura è di *Andrea Balzola e Riccardo Pesce* . L'albo di 48 tavole a due colori accentuerà il rosso, colore del sangue, della rivolta, del maiale Orwell e della veste del mutante. Il progetto insieme con un "preview dell'albo" di sedici tavole disegnate da Armando Rossi, sarà presentato a Lucca Comics 2005, al Museo del Fumetto di Lucca. Nell'albo-anteprima sono inseriti anche alcuni testi originali scritti appositamente da artisti e studiosi internazionali tra cui i biologi *Gianni Tamino e Roberta Bartocci*, lo storico del fumetto *Fabio Gadducci* e l'artista mecatronico *Marcel.lì Antunez Roca*. La versione definitiva vedrà come disegnatore *Onofrio Catacchio*, matita e china storica di Frigidaire e illustratore di Carlo Lucarelli (*Coliandro)* Wu Ming (*La ballata del corazza*).

Sito: Prevede un'interazione creativa con gli utenti ai quali viene chiesta la collaborazione per realizzare animali anormali attraverso ipotesi fantascientifiche di modificazioni del DNA, mentre un team di disegnatori realizzerà personaggi e animazioni. Una seconda interazione riguarda la possibilità di essere informati sulle sperimentazioni dell'ingegneria biogenetica. Sezione a cura del giornalista *Fabio Nardini*.

Spettacolo tecnoteatrale: Un performer che impersona la figura di uno showman mutante (androgino, metà uomo e metà equino) e utilizza la tecnica del motion capture, dialoga in scena con vari personaggi animali animati in 3D (con una nuova tecnica di proiezione in scena, senza schermi) tra i quali alcuni realizzati dagli utenti del web; chatta e fa compravendita di animali anormali in diretta web. Tutto il sonoro dello spettacolo è elaborato digitalmente con spazializzazione del suono e modificazioni di morphing

audio in tempo reale.

www.x-lab.com

www.onofriocatacchio.com

Corpicrudi E Videocamere Viventi

Massimo Schiavoni

L'anteprima del nuovo video Corpicrudi dreams are going to kill Samantha stella presso il Club74 artsystem di Genova in occasione dell' Art, Electromusic and design che si inaugurera' il 7 ottobre 2005, sarà un'occasione unica per gustarsi e quindi proiettarsi dentro la nuova tendenza performativa tutta italiana cresciuta e sviluppatasi nella capitale ligure e già punto di riferimento delle nuove tendenze performative internazionali.

Presentare il team artistico Corpicrudi è come specchiarsi in questa società, un mix di azioni ripetitive e ossessionate oserei dire dalla quotidianità giovanile sempre più appariscente e fashion, sempre più artificiosa e pubblicitaria, perché no eroticamente insaziabile e alla fine digitalmente catturata. Sviluppano progetti ibridi in video-performance legate attorno ad un'artista che ha nel suo DNA qualità, tenacia e la femminilità giusta per sconvolgere con uno sguardo anche i pixel della videocamera molto spesso a pochi millimetri dal suo corpo: la danzatrice contemporanea Samantha Stella. Insieme a lei un'altra eroina del gruppo, Barbara Aiello, che merita sicuramente una nota più che positiva.

Accompagnati da una colonna sonora electro impeccabile grazie alla sapiente professionalità di Martino Marini in veste anche di sound designer, investendo in un linguaggio legato al corpo come elemento di unione fra videoclip musicali, cinema e design, Corpicrudi vanta anche la collaborazione di Sergio Frazzingaro, performer della nuova generazione e soprattutto indispensabile protagonista insieme a Samantha dei lavori fin qui realizzati.

Dalla seconda meta' del 2003 *Corpicrudi* presenta i propri progetti in differenti situazioni, inclusi teatri, festivals di performance, danza, arti contaminate, cultura digitale, musei, universita', fashion stores, gallerie e fiere di arte, rassegne musicali, fotografiche e video in Italia e all'estero. Nel 2004 nasce il progetto work-in-progress Samantha stella project: video, performance, installazioni, foto, sonorizzazioni, live & dj set che ruotano attorno alla figura di samantha stella.

Nel 2005 il video Samantha stella's diary viene selezionato per il Detroit International Film & Video Festival ed entra nella collezione permanente del Museum of New Art (MOMA) di Detroit, in USA. E' un video-diario formato dalla successione di 124 immagini ed elaborati foto-grafici che narrano 7 giorni tratti dalla vita della protagonista utilizzando alcuni elementi propri del linguaggio mediatico attuale, soprattutto dei videoclips, della pubblicita', della moda, ed ancora del linguaggio del computer, rapido, essenziale, rigorosamente in lingua inglese. Samantha stella's diary si sviluppa attorno al fenomeno del web-log, diario scritto on line su internet, aperto a tutti, nel totale stravolgimento del concetto di origine del diario personale che ne faceva oggetto gelosamente custodito tra le pareti di casa, specchio curioso della societa' attuale; il video diario e' al contempo espressione di un dilagante esibizionismo da una parte e di una morbosa curiosita' verso il privato altrui dall'altra.

Tra il 2004 e il 2005 inizia la collaborazione con il fotografo e videoartista genovese Francesco Arena che da origine al progetto multimediale seriale co-firmato arena m-eats corpicrudi Samantha stella's house in mostra dal 29 Ottobre all'11 Novembre 2005 presso la galleria d'arte Primo piano livingallery di Lecce

divisa in 2 sezioni: in una il video e l'installazione circular bodies di Arena e Basinski , e nell'altra video, installazioni e foto tratte dal progetto arena m-eats corpicrudi. E' un gioco di parole basato sulla combinazione dei due nomi delle entita' artistiche, e sulla sovrapposizione di due verbi in lingua inglese, meet , ovvero "incontrare", ed eat , ovvero "mangiare", che ben sottolineano l'intento dell'azione: un artista che da anni opera nel campo della fotografia, del video e dell'installazione, *Francesco Arena*, che si appresta ad incontrare, o meglio simbolicamente a "mangiare" per far proprio e reinterpretare il corpo crudo e nudo offerto appunto dai *Corpicrudi*.

E ancora una terza possibilita' : i due verbi si incontrano questa volta tra di loro e dall'unione spunta fuori in maniera assolutamente casuale ma decisamente pertinente il sostantivo *meat* ovvero carne, o meglio carne/corpo, soggetto/oggetto principale dell'intera opera di arena.

Un progetto seriale strutturato in piu' episodi, ogni episodio ambientato in una diversa stanza della casa di Samantha Stella. 5 corpi in relazione/non-relazione tra gesti di un banale quotidiano e gesti di un quotidiano estremizzato, grazie alla presenza di videocamere fisse collocate in diversi punti dei vari ambienti che compongono la casa di Samantha (di cui i 5 corpi sono abitanti), e di videocamere mobili e strumenti fotografici nelle mani di uno dei 5 protagonisti, sisko (francesco arena), occhio esterno all'interno alla casa. Attingendo dal format dei reality shows, Samantha e i suoi amici (sergej, martin, barbie e sisko, interpretati dagli artisti) sono videoripresi in locations particolarmente attente al design e alla moda a produrre video e immagini fotografiche.

Fino ad oggi sono stati prodotti 3 episodi in fase di presentazione in diversi spazi e situazioni: Bathroom, Bedroom e Sitting room , per ogni episodio 3 sezioni video proiettabili contemporanemante a rendere multiple visioni di una stessa azione, foto da backstage, still pictures da video, polaroid, installazioni.

Quest' ultimo lavoro artistico dei *Corpicrudi* fa quindi riflettere non tanto per l'eleganza della forma

scenica, per il ritmo ossessivo e le inquadrature ben studiate dal punto di vista fotografico, per l' ottimo suono e montaggio digitale o per l' esasperazione dei sogni dei performers che poi in realtà sono anche i nostri, quanto per la nuda e cruda verità piena di inquietudine e malinconia che riempie sempre un po' del nostro inconscio e che si "nasconde" dietro l'arte contemporanea, quella più sensibile e capace di andare "al di là del visibile".

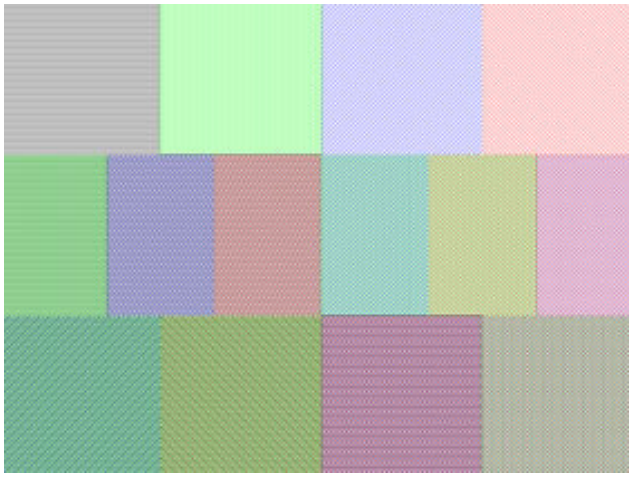
---

www.massprod.org

www.francescoarena.it

Casey Reas: Software Structures

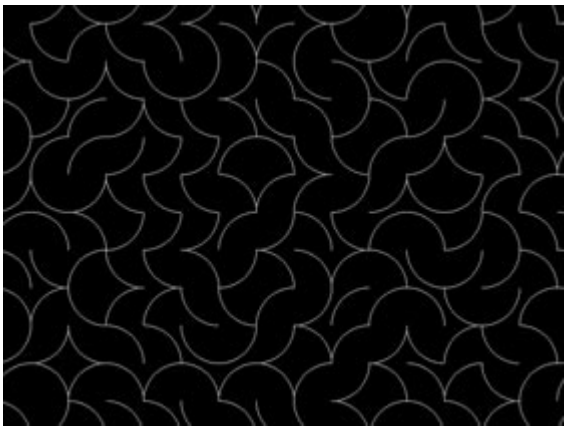
Fabio Franchino



Al Whitney museum, nella sezione dedicata alla net-art (???), è presente un progetto tanto ambizioso quanto affascinante, commissionato a colui che ormai è punto di riferimento nella software-art. Casey Reas, partendo dal lavoro e dallo studio della metodologia di Sol LeWitt (considerato tra i percursori concettuali dell'arte generativa e sostenitore dell'arte cinetica), si interroga sull'esistenza o meno di una storia dell'arte concettuale che abbia portato alla nascita e crescita della software art.

Per far ciò, Reas è partito riproducendo via software tre lavori di LeWitt per poi separare il concetto dall'implementazione e successivamente ripartire dal concetto per ottenere una nuova implementazione. Il suo obiettivo sarà poi quello di separare gli aspetti tecnici da quelli creativi nell'ambito della creazione di un opera. Da qui nasce il metodo Software Structures, ovvero una vera e propria metodologia creativa, svincolata dall'elemento tecnico, al fine di non sottostare all'invecchiamento delle tecnologie.

In questo ha giocato un ruolo decisivo lo studio del lavoro di LeWitt, il quale già operava in questa modalità, negli anni 60-70. LeWitt, nel concepire un opera, annotava una serie di regole o azioni che poi venivano seguite e rispettate nella fase di realizzazione.



Ad esempio l'opera Wall Drawind #358 veniva creata da LeWitt nel seguente modo: "Una griglia di 30 cm

copre il muro, dove in ciascun quadrato è presente un arco che parte da un angolo." Un'altra opera, Wall Drawing #85 veniva descritta così: "Come la #63, ma usando quattro colori. Opera #63: Un muro è diviso in quattro parti orizzontali. Alla riga superiore ci sono quattro divisioni uguali, ciascuna con linee in differenti direzioni. Alla seconda riga ci sono sei doppie combinazioni ..."

Chiunque abbia un minimo di dimestichezza con il codice, capirà immediatamente la trasportabilità di queste frasi in linee di codice. Per cui la relazione fra LeWitt e l'artista che eseguiva l'opera è la stessa che ci può essere fra il compositore e il musicista in ambito musicale. Analogamente la medesima relazione coesiste fra il programmatore e l'entità di esecuzione del software. In questo modo LeWitt aveva la facoltà di lasciare una certa ambiguità nelle sue descrizioni al fine di imporre un'interpretazione da parte dell'artista, ottenendo così una variabilità del risultato finale. Analogamente il programmatore ha la facoltà di lasciare al caso una serie di eventi e variabili al fine di ottenere un risultato non previsto in partenza.

In *Software-Structures* Reas si è avvalso della collaborazione di nomi importanti in ambito di arte procedurale, quali Jared Tarbell, Robert Hodgin, William Ngan. In questo caso fungono da interpreti del concetto sviscerato da Reas dai lavori di LeWitt, proprio come avveniva con i collaboratori di quest'ultimo.

Software Structures è interessante sia per il tentativo di storicizzare il movimento della computing-art, sia per le considerazioni emerse in ambito creativo. In poche parole quello che Reas ci vuole dire è: la creazione di un opera procedurale non deve nascere dall'acquisizione di una particolare tecnica computazionale, bensì da una nostra idea in primis, la quale verrà messa in opera dalle nostre possibilità tecniche o da quelle altrui. Ma forse Reas dimentica che questa condizione normalmente subentra in modo naturale quando si raggiunge una padronanza sublime del mezzo tecnico, come probabilmente è successo a lui, senza che se ne accorgesse.

---

http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures/

Naturalmente Dati

Valentina Tanni

La tradizionale contrapposizione tra naturale e artificiale si fa, in un ambiente estremamente tecnologizzato come il nostro, ogni giorno più problematica. E se le leggi che regolano la struttura, l'estetica e i meccanismi di crescita dell'universo organico rispondono spesso a criteri di tipo matematico (basti pensare all'importanza dei frattali), sempre più di frequente è la tecnologia a mostrare il suo volto di "nuova natura". I software sono in grado di generare altri software, le nanotecnologie possono autoreplicarsi e lottare per sopravvivere; i virus informatici si comportano come quelli biologici, le reti di computer crescono e si riconfigurano incessantemente come enormi radici rizomatiche.

In questo panorama, sempre più progetti artistici si pongono di fronte alla programmazione con il piglio scientifico del biologo, se non con addirittura con l'amorevole cura del giardiniere o del botanico. Scrivono "semi" di codice per poi osservare il frutto della loro processo generatore, stabiliscono visionari paralleli tra linguaggi informatici e creature vegetali, mostrano orgogliosamente i movimenti fluidi e organici che i dati producono replicandosi.

Pensando al rapporto tra il mondo vegetale e quello digitale, non si può non ricordare Interactive Plant Growing (1993-1997) installazione ormai storica di Christa Sommerer e Laurent Mignonneau , in cui alcune piante reali fungevano da interfaccia per gestire la crescita, su uno

schermo, di un folto universo vegetale in 3D. Da allora, il panorama delle sperimentazioni *techno-organiche* è cresciuto in maniera esponenziale, sostenuto da una vasta attività teorica nel campo del software e delle sue possibilità generative.

Un progetto molto semplice ma estremamente evocativo, soprattutto nella fase di osservazione dei suoi risultati, si chiama Organic Html. Si tratta di un'applicazione on line (un browser, potremmo dire) che trasforma i siti web visitati nell'immagine di una pianta. I colori, la forma e le dimensioni della creatura vegetale dipenderanno dalla struttura del sito, dal suo codice html, dai fogli di stile, dal numero delle pagine o dalle immagini in esso contenute. Assisteremo dunque alla generazione di alcune piante piccole, scure e senza fiori, accanto ad altre rigogliose ed iper-colorate. Lo stesso carattere organico, ma di stampo totalmente astratto, presentano le opere di Marius Watz, che lo scorso agosto ha proiettato le evoluzioni grafiche "viventi" sulla facciata dell'edificio Vattenfall a Berlino (Neon Organic , 2005).

L'olandese Mateusz Herczka ha presentato, invece, all'ultima edizione di Ars Electronica, ottenendo un Award of Distinction, l'installazione Life Support Systems Vanda (2004). Al centro del lavoro c'è un'orchidea i cui processi metabolici vengono analizzati, trasformati in impulsi elettrici e trasmessi ad un computer. Il risultato sullo schermo è un'elaborazione grafica (gestita da una console XBox modificata) che riproduce i meccanismi vitali della pianta, continuando a simularne lo sviluppo anche dopo la morte dell'organismo vegetale.

La vita viene dunque analizzata, campionata e riprodotta. L'esperimento, di natura squisitamente scientifica, viene rivestito di proprietà estetiche oltre che filosofiche. Per tornare a rievocare, sulla superficie translucida di uno schermo, il fascino e l'inquietudine di una chimera antica come il mondo: quella dell'immortalità.

---

www.medienkunstnetz.de/works/the-interactive-plant-growing

www.organichtml.com

www.unlekker.net/proj/05vattenfall

www.westerplatte.net

http://dataisnature.com

Shroom, Visions From Earth

Alessandra Migani

Nella fremente Londra dei nostri giorni, un pullulare di artisti si trovano insieme a formare collettivi di lavoro dando vita a produzioni indipendenti o commissioni interessanti. All'interno degli studi londinesi si sviluppano le vibranti attivita' giovanili.

Anno 2005, mese di giugno, incontro Shroom a Londra durante il festival inglese di immagini digitali, onedotzero (festival che si svolge all'interno dell'Institute of Contemporary Art, tra la fine di maggio ed i primi di giungo, arrivato quest'anno alla sua nona edizione).

Shroom è un collettivo di designer formatosi nella capitale inglese nel febbraio del 2001 con interessi nei media quali televisione e cinema. Un team di 3 registi, supportati di volta in volta da una serie di collaboratori freelance: Christian Krupa è un regista e designer abile nelle tecniche del racconto e con grandi capacità di designer; Alexander Hatjoullis è un regista e animatore con capacità nel disegno 2/3D, animazione e montaggio e Christos Hatjoullis è un regista e produttore con un background in management creativo. Shroom collabora inoltre con altri registi e filmmaker alla realizzazione di progetti commerciali, dalle trasmissioni ai contenuti editoriali, in UK e nel resto d'Europa. Come dicevo, ho incontrato i ragazzi di Shroom qualche mese fa, affascinata dal loro modo di lavorare, ho cominciato a pensare alla possibilità di presentare I loro lavori a Roma, cosi' dalle nostre chiacchiere telefoniche e' seguita una visita nel loro studio ad Hackney.

Sono andata con la curiosità addosso e non immaginate quale sorpresa quando mi sono resa conto di trovarmi prima di tutto dentro la loro casa!!! Immaginate, dunque, una casa su tre livelli, dove lo studio occupa il top floor. Mi sono davvero sentita un po' come Alice nel paese delle meraviglie, entrata per magia in un mondo di musica e video che mi si animava di fronte e per il mio più sommo godimento.

I tre ragazzi di Shroom, Christos, Alex e Christian mi hanno mostrato con entusiasmo i loro lavori in un rincorrersi dietro una fremente attività, un vero e proprio vjing in tempo reale. La cosa interessante è stata ricevere informazioni e dettagli dietro ogni lavoro, storie di progetti e loro realizzazioni, per finire con Christos al flauto, dilettatosi in un accompagnamento musicale dal vivo per il pezzo Running Life, una animazione in rotoscope. Un'opera del tutto personale, basata sul lavoro pioneristico del fotografo vittoriano, Eadweard Muybridge che creò le prime forme di immagini in movimento. Caratteri rotoscopici sono immersi in un paesaggio astratto esplorando il tema della lotta umana in corso.

L'animazione in rotoscope è una vecchia tecnica dove delle riprese video vengono riproiettate, tracciate e rifilmate, immagine per immagine. Il risultato è un movimento naturale con un aspetto dipinto o disegnato (uno dei lavori più interessanti in questo senso a livello cinematografico è senz'altro Waking life di Richard Linklater). Shroom ci propone visioni di diverso tipo e da diverse angolazioni, visioni della citta' 'sentita' dal basso, con una videocamera piazzata su uno skate o su una BMX, inserita in una vorticosita' di azioni ed eventi che prendono vita nelle metropoli contemporanee.

Il progetto Day in the city ,realizzato in collaborazione con l'artista di origine italiana Guido Gazzi, e' una serie di cortometraggi sugli skaters, girato con tecniche sperimentali. In Day in The City 1 un ragazzino entusiasta decide di passare la giornata all'aperto in città, guardando gli skaters a South Bank piuttosto che spendere la giornata in giardino con la babysitter. Appaiono lungo le strade di Londra alcuni dei migliori skaters. Un modo per mostrare quel mondo underground di cui fanno parte. Day in the City 2 e' un altro film sperimentale sugli skaters. Protagonista stavolta una skater donna alle prese con nuove sfide in combinazione con l'architettura neoclassica del centro della città di Liverpool ed i docklands della vittoriana Manchester. Il film utilizza numerose tecniche sperimentali, incluse riprese a specchio, tempo ripetuto e colorizzazione digitale.

Questa passione per gli skaters, unita ad innovative tecniche di ripresa e montaggio si esprime chiaramente anche in uno dei primi progetti del collettivo inglese, Blue Danube , un corto realizzato a basso costo in 48 ore girando in action camera sulla scia dei film sugli skaters.

La storia segue le vicende legate ad

un pacchetto rubato ad una donna di fronte ad un caffè. Mentre il misterioso pacchetto percorre le strade di Londra passando di mano in mano (un ragazzo in corsa, poi sullo skate ed in BMX), la stessa donna ha delle visioni dei diversi passaggi. Infine l'oggetto giunge al destinatario originario che ne rivela il contenuto. La musica originale, un pezzo di elettronica che disegna letteralmente il ritmo del video, e' composta dal musicista d'avanguardia Adam Sloan.

I progetti di Shroom variano quindi dall'animazione alla ripresa video, ad una attivita' di vj/dj dal vivo in collaborazione con il musicista Alexis Bamforth. La performance elettronica vede in scena immagini d'archivio come scene da un vecchio manicomio ad i primi esperimenti di volo oppure i processi in fabbrica. I visuals creano una esperienza immersive dello spettatore in un crescendo ipnotico.

Grazie al documetario di animazione video Terra 2050, realizzato lo scorso anno su commissione di Channel 4, ed esibito durante onedotzero9, i nostril tre eroi arrivano alla ribalta tanto che ottero in seguito commissioni dalla BBC e la cura dei visuals (delle sequenze di animazioni multiple) per il tour americano dei Rolling Stones; sulla stessa scia, i tre ragazzi avevano già realizzato lo scorso maggio delle animazioni per il tour degli U2.

Terra 2050 e' diviso in 4 episodi, ciascuno da 3 minuti, l'idea di base è molto semplice: scoprire quello che la gente pensa del futuro lasciando che il 'sentire' sul mondo di oggi costruisca un coro di voci perfettamente orchestrate. Un approccio relazionale alla realizzazione filmica che include punti di vista di scienziati ed accademici, rappresentanti di organizzazioni e membri del pubblico da tutta Europa ed oltre. Le riflessioni spaziano dalla situazione ambientale alla sperimentazione genetica, dalle nuove tecnoogie alle paure e speranze verso un futuro incerto.

La terra lancia i propri segnali, l'uomo deve essere pronto a coglierli senza perdere il controllo. Le speranze includono il passare di moda delle bombe, che la gente cambi verso un'energia pulita e rinnovabile e che dopo tutto la foresta amazzonica non muoia.

Presentato come installazione durante Enzimi festival a Roma, Shroom video collection, riprende la rassegna Supercollettivi, presente nell'edizione di Enzimi 2003 (una selezione di lavori dei 3 collettivi inglesi Shynola, Hammer & Tongs e Lynn Fox) con l'intento di gettare uno sguardo approfondito sulla scena video dei collettivi inglesi.

L'essere umano ed il proprio ambiente sono al centro delle riflessioni di questo collettivo con un approccio del tutto personale ed uno sguardo privo di giudizio. Il lavoro artistico, espresso in forme ricercate, non è fine a se stesso, ma ripropone una visione del futuro che si fa presente, un po' come in una delle riflessioni inserite in Terra 2050: 'the future is like a dream, you can dream something and say oh we like the future, I would like to have this .but, it's not real, real is now and we need to be happy now, and be free, now!'. Dopo la nostra immersione nel mondo visuale di questi tre ragazzi lo sguardo si modifica, impercettibilimente ed il futuro/ora ci sorride.

---

www.shroomstudio.com

Professione Cinema...al Femminile

Tatiana Bazzichelli

Il cinema è stato definito sin dalle sue origini una luccicante fabbrica dei sogni. Ma cosa succede se si apre gli occhi e lo si fa attraverso lo sguardo di una donna che sta vivendo una realtà concreta, con tutte le sue difficoltà, paure, piaceri e innumerevoli salite e discese?

La risposta è la trilogia dei film Sue, Fiona e Bridget realizzati dal regista Amos Kollek (Gerusalemme, 1947) e presentati alla 48°, 49° e 52° Berlinale, in cui l'attrice protagonista è Anna Thomson, diventata ormai una sorta di alter-ego del regista. La new media agency berlinese Monitorpop ci introduce, dopo il successo del DVD Berlin super 80, nel regno dell'arte cinematografica e ci presenta il regista e l'attrice durante la mostra-evento The Movies of Amos Kollek, con foto di Osnat Shalev-Kollek, tenutasi a Berlino nella scorsa estate in occasione dell'uscita dei tre film in DVD.

Nella trilogia *Sue* , *Fiona* e *Bridget* , vediamo le storie di una donna che si confronta con una vita quotidiana ai limiti, con problemi come solitudine, violenza, amore, droga, prostituzione, debiti, successo e decadenza. Anche se vite estreme, in realtà quelle di Sue, Bridget o Fiona, sono esistenze in cui viene immediato identificarsi, perchè parlano di problemi reali che ogni donna deve affrontare, soprattutto se in cerca della propria libertà e indipendenza. Una miscela di arte e vita, in parte autobiografica dato che l'attrice, come Fiona, è stata trovata abbandonata dopo pochi giorni di vita a New York, vivendo poi fra l'America e la Francia con la sua famiglia adottiva.

Danzatrice e costumista, è entrata nel teatro all'età di 18 anni e nel cinema con ruoli minori in film come Unforgiven di Clint Eastwood e Wall Street di Oliver Stone. I film di Amos Kollek, spesso paragonati per il realismo a quelli di Eric Rohmer, investigano criticamente e emozionalmente la quotidianità del presente, portando alla luce storie di donne single che vivono in una ostile New York, senza necessariamente andare in cerca del lieto fine. Film di grande impatto realizzati in un tempo breve e con poco budget, che danno speranza a tutti coloro che lavorano con passione sui contenuti e non possiedono grosse fonti di finanziamento e danno forza a tutte le donne che, come le protagoniste dei film, vivono una vita difficile seguendo le proprie passioni e lottando per la propria indipendenza.

Tatiana Bazzichelli: Nella trilogia *Sue, Fiona* e *Bridget* è centrale la lotta per la vita e per la libertà. Le protagoniste dei film riflettono le tue esperienze di vita, oppure sono parte del tuo essere artistico?

Anna Thomson: Per me arte e vita sono state sempre necessariamente collegate. Ho conosciuto incidentalmente Amos Kollek ed è stato un incontro incredibilmente positivo. Nella nostra vita tutti gli incontri avvengono incidentalmente e molto spesso possono portare grandi novità. Amos stava cercando delle persone con una vita estrema e particolare ed è ciò che è stata la mia. Aspetti della mia esistenza ritornano infatti in quella delle protagoniste dei film *Sue* , *Fiona* e *Bridget* ; nella mia vita si ritrova la solitudine di Sue dopo la perdita di mio marito e in lei ho rivissuto l'importanza di lottare e sopravvivere quando l'esistenza si blocca tragicamente per qualche motivo; allo stesso tempo in Fiona esprimo il mio lato più estremo e più selvaggio e in Bridget l'ambivalenza del vero e del falso, anch'essi aspetti centrali di ogni esistenza, al limite come quella della protagonista o più regolare come quella di tanti altri.

Tatiana Bazzichelli: Il soffrire, la violenza e il dolore ritornano in ciascuno dei film della trilogia come elementi centrali dell'esistenza femminile. Credete che sia possibile per una donna con una vita "non

regolare" raggiungere la propria indipendenza senza soffrire?

Anna Thomson: Credo di non aver mai conosciuto una donna, o una persona in generale, che abbia raggiunto i suoi scopi senza dolore. Il soffrire appartiene a tutte le nostre esistenze. Per essere realmente libero, bisogna sempre pagare un prezzo.

Amos Kollek: Soffrire è un aspetto importantissimo nel cinema, oltre che nella vita in generale. Il "soffrire" è elemento vitale di quei film non hollywoodiani che meglio si avvicinano alla vita vera. Possiamo assistere a tanti incredibili film e voler andare a rilassarci e divertirci di fronte a una commedia, ma tutto quello è un'astrazione che non ha a che vedere con la vita quotidiana, in cui le persone lottano per la vita, per la sopravvivenza e per il successo. Questo succede invece nella trilogia , e , dove tre persone con una vita al limite si misurano quotidianamente con difficoltà e ostacoli. In un certo senso, nei tre film c'è sempre la stessa persona, che vive diverse esistenze e si relaziona con le contraddizioni del vivere.

Sue Fiona Bridget

Tatiana Bazzichelli: Hai iniziato a lavorare come una danzatrice e assistente costumista e precedentemente hai frequentato la famosa Joffrey Ballet School di New York. In che modo l'uso artistico e performativo del tuo corpo ritorna nei film di cui sei protagonista?

Anna Thomson: Io uso il mio corpo per dare informazioni all'audience, per me anch'esso è parte fondamentale della sceneggiatura. In inglese si usa un'espessione come *women intuition* . Questo è in realtà un grosso "potere" delle donne, una qualità subliminale che si esprime parallelamente al "potere" maschile, che agisce per lo più in forma spesso diretta, diffusa e di superficie. Le donne hanno imparato a saper guardare, essere pronte a cogliere dei segni che parlano di quello che accadrà, proprio perchè hanno meno potere materiale e di conseguenza devono saper difendersi, leggere oltre le righe, andare oltre. E in questo linguaggio simbolico, il corpo gioca un ruolo fondamentale.

Tatiana Bazzichelli: Qual è l'importanza del corpo nei film da te diretti in cui recitano molti attori non professionisti e con una reale "vita di strada"?

Amos Kollek: La scelta degli attori è stata motivata dal fatto di rendere ancor più realistico il film. Non sono andato a scegliere persone provenienti dalla classe media, ma gente che conduce normalmente una vita al limite, ed è quindi in grado di trasmetterla al meglio. Molti di loro comunicano direttamente con il corpo, perchè è più facile e immediato, e lo fanno in maniera non prevedibile, più intima, più vera. In ogni caso per me il corpo non è più importante delle parole. Nei film sono ugualmente centrali i dialoghi. Tutti noi comunichiamo attraverso i due canali, corpo e parole, linguaggi che possono essere ambedue intimi allo stesso modo.

Tatiana Bazzichelli: I ruoli di Anna Thomson nei film *Sue* , *Fiona* e *Bridget* sono molto sensuali, una commistione di tenerezza e ironica distanza, un esempio dei più intimi lati dell'esistenza di ogni donna. In questa esperienza, in che modo si inseriscono concetti come pornografia e femminismo?

Anna Thomson: Ci sono tanti diversi aspetti della pornografia. Ci può essere una forma di pornografia violenta e eterodiretta o qualcosa di diverso, più indipendente e con altri fini, come quello di realizzare un film sulla storia di una donna. Se la pornografia è quindi funzionale allo sviluppo del film e il film ha uno scopo che io giudico positivo, non credo che ci debbano essere restrizioni. Non sono comunque d'accordo con tutte quelle persone che dicono che la pornografia è sempre violenta, può anche non esserlo. Se una persona realmente vuole essere un'attrice di film pornografici, perchè no? L'importante è che le cose vengano scelte liberamente e si creda in ciò che si fa. Dipende sempre da cosa si vuole fare della propria vita, se si riesce a gestirla in maniera indipendente e infine se si è fortunati o no.

Amos Kollek: Ho scelto di realizzare i film *Sue* , *Fiona* e *Bridget* perchè come regista mi trovo molto bene a lavorare con le donne, mi sento a mio agio e attratto dal loro modo di esprimere le emozioni. Personalmente trovo noiosa la pornografia, soprattutto quella *trash*, con mancanza di reali significati e spesso violenta, non credo che renda le persone più felici.

Tatiana Bazzichelli: Il fatto che film come *Sue* e *Fiona* sono stati girati in una decina di giorni, dà qualche speranza ai registi che vogliono realizzare un film senza un budget elevato?

Amos Kollek: Ci sono sia vantaggi che svantaggi nel girare un film in poco tempo. Naturalmente si deve partire sempre da una buona sceneggiatura, ma se si hanno attori bravi e capaci è possibile fare qualcosa di valido. Anzi, il fatto di lavorare direttamente sul campo e nell'immediatezza delle situazioni, rende il film più naturale e imprevedibile, perchè si possono

verificare spontaneamente delle circostanze che non si riuscirebbero mai a realizzare in uno studio, anche se iperattrezzato. La scelta degli attori, dei luoghi in cui girare le scene, l'attenzione ai contenuti e la cura nei particolari di una sceneggiatura diventano elementi fondamentali per la buona riuscita del film, proprio perchè girato in pochi giorni.

Tatiana Bazzichelli: Che consigli dareste a delle donne che vorrebbero iniziare una carriera nel cinema?

Amos Kollek: Semplicemente essere se stesse.

Anna Thomson: Andare avanti anche se le persone criticano il tuo lavoro, consiglio che darei sia alle donne che agli uomini.

---

www.monitorpop.de

Magiche Variazioni Di Tecnologie Indossabili

Simona Brusa

Inventrice, artista, ricercatrice, insegnante, donna d'affari, consulente, Dèspina Papadopoulos è una proteiforme dea greca dai molti volti, che declina e interpreta con grazia una vasta teoria di personificazioni. Laureata in filosofia e in telecomunicazioni interattive all'NYU di New York, Dèspina ha fondato il suo studio (Studio5050) nel 1995 e ha lanciato sul mercato il suo primo *wearable* , il Moi, un piccolo gioiello di luce che ha decretato l'inizio della sua passione per l'applicazione dei LED e delle tecnologie nel campo della moda. Da allora la sua ricerca è progredita e altri progetti sono nati nella collezione Digital Insigna , esposta in vari musei e conferenze in giro per il mondo.

Tra i più recenti è importante segnalare hugJackets e clickSneacks. HugJackets è una coppia di giacche impreziosite nella parte frontale da un intricato ricamo in fibra conduttiva e sul retro da una decorazione composta da LED. L'atto dell'abbraccio tra chi le indossa chiude il circuito e permette l'accensione della decorazione di LED sulla schiena e l'attivazione di un suono/vibrazione percepibile sul cuore. Una romantica metafora elettrica di una trasmissione simbolica di energia tra due persone. ClickSneacks è un magico-ironico paio di scarpe da tennis che produce ad ogni passo l'inconfondibile suono di un paio di scarpe con i tacchi alti. Comodità e mistica aura di sofisticata bellezza confuse in una passeggiata notturna. ...difficile non innamorarsene a prima vista.

Espressione personale, Serendipità, Interfacce trasparenti, Luce, Tecnologia, Magia, molte sono le parole chiave che contraddistiguono il percorso esplorativo di Dèspina. Il suo linguaggio è ricco, e i suoi wearable, mai banali, traducono con curata perizia estetica intriganti intuizioni sulle possibili evoluzioni del nostro concetto di indumento. Lla intervisto per capire quale sia la sua visione e il suo pensiero sul presente e sul futuro delle tecnologie indossabili.

Simona Brusa: Quali sono le caratteristiche proprie dei *wearables* (tecnologie indossabili)?

Dèspina Papadopoulos: È essenziale che le tecnologie indossabili soddisfino le proprietà di base che hanno i normali indumenti e accessori. Devono adempiere ad una serie di domande: stanno bene addosso? Sono lavabili o, come i miei studenti hanno puntualizzato, sono monouso? Permettono una comoda circolazione in pubblico senza intralciare i movimenti? Inoltre debbono favorire il dibattito intorno all'idea di "vestito", o presentare una qualche generale evoluzione del concetto di indumento (o della nostra relazione con esso).

Simona Brusa: Quali sono i significati emergenti dalla nostra relazione con le tecnologie indossabili?

Dèspina Papadopoulos: Mi piace pensare che il nostro rapporto con la tecnologia cambierà e che grazie ad essa forse potremo accorgerci della nostra profonda umanità. L'essere umano-tecnologico ha la possibilità di diventare l'istanza "più umana" di sé invece di trasformarsi in "post-umano". Sono convinta che molte persone considerano questa idea paradossale, ma è proprio in questo frangente abbiamo la possibilità di riesaminare la nostra posizione nel mondo. Per la prima volta abbiamo la possibilità di comunicare l'uno con l'altro in una modalità senza precendenti. Le tecnologie *voice IP* sono un esempio, e il modo in cui sono state adottate mostra come in questa congiuntura esse siano percepite come un "diritto", quale ovviamente sono, con il conseguente pensiero che i canali di comunicazione non possono più essere "proprietà" di nessuno.

Penso che questa idea sia una conseguenza delle tecnologie portatili e della telefonia senza fili, una cruda, primitiva versione della "telepatia" ("sono in spiaggia e penso a te" e ora ti posso chiamare). Non abbiamo però termini di valutazione sufficienti per estendere il discorso alle conseguenze delle tecnologie indossabili poiché non sono ancora parte integrante della società. Nel momento in cui avremo più strati di tecnologia addosso svilupperemo intorno a noi delle distinte "bolle digitali" che saranno anche bolle di comunicazione, e in quel momento la necessità di elaborare chi siamo e cosa vogliamo comunicare causerà nuove relazioni.

Simona Brusa: Come, secondo te, la moda e l'espressione personale saranno influenzate dalle tecnologie indossabili?

Dèspina Papadopoulos: Penso spesso a questa domanda ma non sono sicura di avere una risposta soddisfacente. Sono riluttante nel fare predizioni; si rischia sempre o di essere scontenti dell'andamento delle cose o di sottostimare cosa le persone faranno con una data tecnologia. Ciò di cui sono sicura è dell'importanza di sviluppare tecnologie indossabili nella cornice di una piattaforma libera, aperta alla sperimentazione, per sua natura più punk che "alta moda". In questo modo si attiva la possibilità di tecnologie indossabili che permettano la creatività personale, la giocosità, la collaborazione sociale consapevole e la compartecipazione (*sharing*). A sua volta questo processo forzerà una più ampia varietà nella moda, che al momento è completamente omologata e riduce la nostra scelta a uguale-a buon mercato, uguale-caro, uguale-veramente caro.

Simona Brusa: Dici spesso che i tuoi progetti "Digital Insignia" istigano se non una conversazione almeno un riconoscimento. In che modo questa istigazione è diversa da quella generata dai vestiti di moda?

Dèspina Papadopoulos: C'è una certa audacia, una certa sfrontatezza nei Digital Insignia; c'è una proprietà espressiva di ciò che viene comunicato. La moda ha perlopiù generato una relazione di potere con coloro che la consumano. Spesso siamo semplici consumatori di significato o peggio diventiamo dei tabellone pubblicitari. Con i Digital Insigna, o gesti elettronici, costruisco la possibilità di creare un significato invece di esserne un semplice consumatore. Ovviamente lo stesso fenomeno potrà presto accadere con i Digital Insignia o con le tecnologie personali, ma almeno per ora c'è la possibilità di sovvertire/sfuggire la tirannia delle identità e dei significati imposti.

Simona Brusa: In che modo le tecnologie sono magiche?

Dèspina Papadopoulos: C'e' una frase di Arthur C. Clarke che mi ha sempre colpito: "Ogni tecnologia sufficientemente avanzata non è distinguibile dalla magia". In un certo modo penso alle "tecnologie" come già avanzate. Quando guardo un LED vedo una piccola capsula di plastica, un diodo, una semplice reazione chimica che crea una luce colorata e

della corrente elettrica, beh, in quel momento, quando mi soffermo su quella luminescenza, mi assale un senso di meraviglia, di timore reverenziale. Un semiconduttore così semplice che crea un'incandescenza così viva… Mi meraviglia la bellezza che questo mondo può generare nei suoi diversi "stati". Gli artefatti tecnologici sono in molti modi parte dell'evoluzione, parte della natura (mai dei suoi sostituti), parte del mondo e del continuo spazio-tempo. Ritengo che una volta identificata la magia inerente la tecnologia, con tutto l'antropo-narcisismo che comporterà, allora potremo riconoscere la magia che è intessuta nel mondo attorno a noi.

---

www.moinewyork.com/

www.5050ltd.com/clickSneaks.html

www.5050ltd.com/hugJackets.html

www.5050ltd.com/

Link index

Newmediafix. Edoardo Navas E La Net-information

http://netartreview.net/

http://newmediafix.net/

http://www.intelligentagent.com/

http://www.neural.it

http://www.random-magazine.net/

http://bbs.thing.net/login.thing

http://www.nettime.org/

http://www.ctheory.net/home.aspx

http://www.furtherfield.org

http://www.navasse.net/

http://www.microcontentnews.com/articles/blogosphere.htm

Pipslab, Audience Is The Artist

http://www.pipslab.nl

http://www.audiovisiva.com

Vidauxs, Netlabel Per Vedere E Ascoltare

http://www.vidauxs.net

Piombino Experimenta
House Generation, Il Ritorno Di Jack
Le Sintesi Sonore Di Mass

http://www.dsprecs.com

http://www.sintesi.na.it

Francisco Lopez: Blind Listening

http://www.risonanza-magnetica.com/articolo.php?id_sup=01&id_eti=134&id_prod=752

http://www.nexsound.org

http://www.franciscolopez.net/

Computer Sicuro, Ma Per Chi?

http://www.no1984.org/

https://www.trustedcomputinggroup.org/home

http://www.complessita.it/tcpa/rms.html

Cambiamenti Climatici Simulati

http://www.proclim.ch/Misc/ParlGrClimateChange.html

http://www.occc.ch/index_e.html

Mobile Art Vs Art Of Control

http://senseable.mit.edu/grazrealtime/handovers.htm

http://senseable.mit.edu/projects/graz/graz.htm

The Web's First File Extinguisher

http://www.file-extinguisher.com/

http://www.ica.org.uk/index.cfm?articleid=1430

http://www.ljudmila.org/%7Evuk/

http://www.rand.org/publications/RM/RM3420/

Bitoforms: Il Re E L'attivista

http://www.bitforms.com

http://smoothware.com/danny/

http://www.softwareartspace.com

http://www.bitforms.com/pdf/rozin_NewsFall2005.pdf

Ars Electronica 2005: Chronicles

http://www.aec.at%20

http://milkproject.net

http://www.processing.org

http://www.ngvision.org

http://www.telestreet.it

La Fattoria Degli Anormali

http://www.x-lab.com

http://www.onofriocatacchio.com

Corpicrudi E Videocamere Viventi

http://www.massprod.org/

http://www.francescoarena.it

Casey Reas: Software Structures

http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures/

Naturalmente Dati

http://www.medienkunstnetz.de/works/the-interactive-plant-growing

http://www.organichtml.com/

http://www.unlekker.net/proj/05vattenfall

http://www.westerplatte.net/

http://dataisnature.com/

Shroom, Visions From Earth

http://www.shroomstudio.com/

Professione Cinema…al Femminile

http://www.monitorpop.de

Magiche Variazioni Di Tecnologie Indossabili

http://www.moinewyork.com/

http://www.5050ltd.com/clickSneaks.html

http://www.5050ltd.com/hugJackets.html

http://www.5050ltd.com/